

Giugno 1989 - Anno IV N°35
Spediz. in Abb. Postale Gruppo III/70
LIR. 4.000

video

AAA!

names

AA

LA RIVISTA DI GIUGNO

FORGOTTEN

WORLDS

PER VATECI A FERMARLI

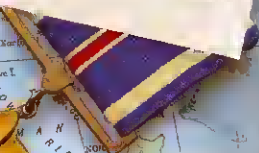
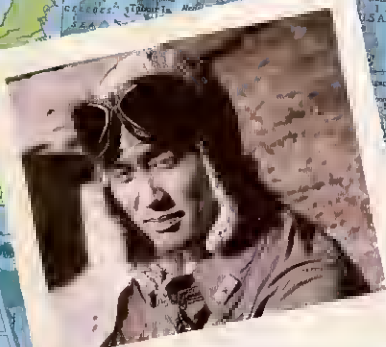
SPEEDBALL

VIOLENZA METALLICA

MEGA
POSTER
IN REGALO!

L'unica rivista Italiana
multi-formato dedicata
soltanto agli 8-bit

CORAL SEA, MIDWAY, SA RIVIVI LE BATTAGLIE CHE CAMBIATO LA STORIA



LUCASFILM
GAMES



* MANUALE AGGIUNTO
C64 - AMIGA

LEADER
COMPTON SYSTEMS

SANTA CRUZ, SOLOMONS.. HANNO



DISTRIBUTIVO IN ITALIANO
IGA - PC

AMSTRAD E JACKSON PRESENTANO:

La Grande Enciclopedia di informatica per ragazzi

Corri in edicola e vinci 30 fantastici CPC Amstrad!*



Il CPC Amstrad e l'enciclopedia Jackson sono stati studiati apposta per facilitare al massimo il tuo ingresso nel mondo dell'informatica. Amstrad CPC è una grande famiglia. Dal CPC 464 GT 64 Kb RAM - monitor fosfori verdi, tastiera registratore a cassetta, joystick e 100 programmi giochi compresi, al CPC 6128 CTM 128 Kb RAM Monitor colori, disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb) joystick, 50 programmi giochi. A partire da 399.000 lire + iva.

***I CPC Amstrad in palio sono:**
CPC 6128 GT 128 Kb RAM - monitor fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" (180 Kb + 180 Kb), joystick e 50 programmi-giochi.

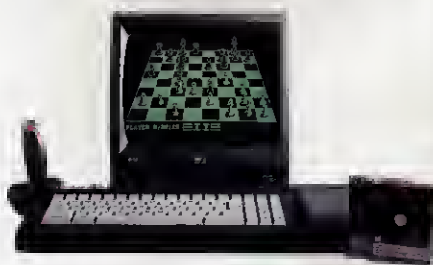
LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI
IN EDICOLA DAL 27/4/89 al 28/7/90.
Aut. Min. Validità dal 27/4/89 al 28/7/90.
Con il primo fascicolo il grande poster del BASIC in regalo.
Gruppo Editoriale Jackson in collaborazione con AMSTRAD.

USARE IL COMPUTER DIVENTA FACILE PER TUTTI.

Con soli 30 fascicoli settimanali entri nel mondo dell'informatica e impari subito, giocando, tutto quello che ti serve per capire, scegliere e usare il personal computer. Ogni fascicolo ti insegna a programmare, a conoscere il computer, a giocare e ti illustra le applicazioni e la corretta manutenzione.

AMSTRAD CPC. UNA GRANDE FAMIGLIA DI FANTASTICI COMPUTER.

Il CPC è il computer ideale da usare assieme alla tua enciclopedia!



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**





SOMMARIO

ANCORA?!

TOH!

7 EDITORIALE

Che aria tira?

9 POSTA

Carta, penna e... chiacchiere

27 BUDGET

Qualche novità e... un classico

30 AVVENTURA

Una lugace soluzione... e poi?

51 TOP SECRET

Quelli con l'etichetta storta

66 HIT PARADE

Alti e bassi del software

73 RPG STRATEGIE

Bard's Tale III — risolto! E altro...

32 PREVIEW

Una valanga di anticipazioni come questa è proprio un caso eccezionale!

39 AGGIORNAMENTO

E finalmente arrivano le nuove versioni... per MSX e Amstrad

43 CONSOLE

Le macchinette infernali e il futuro

67 ZZAP! STRATEGY

La SSI comincia a sfutare... davvero

70 SKY TRAVEL

Che la rubrica Zzap! Utility stia per diventare una vera rubrica?

DUNQUE...

12 SPEEDBALL

Dall'Amiga al C64: una conversione coi fiocchi!

14 FORGOTTEN WORLDS

Come ficcare un coin-op nel C64 e vivere felici

16 XENON

Non tutte le conversioni riescono... col 90%

18 THE MUNCHER

Il ritorno di Godzilla

19 HILLSFAR

Non è un RPG, non è un arcade...

22 TOM & GERRY

Quando il cartone animato diventa sprite

20 MAYDAY SQUAD

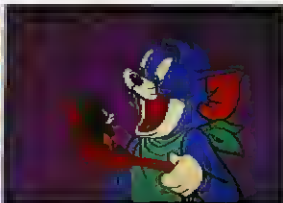
Un caso affidato al B-BROS.

22 TOM & GERRY

Quando il cartone animato diventa sprite

24 VARDAN

Un arcade 'Made in Italy'



Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli

Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore: Stefano Gallarini **Digital Layout:** Adelaide Manzi **Redazione Italiana:** Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Mauro Fornari, Marco Galardi, Marco Auletta, Aldo Galimberti, Massimiliano Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglese:** Gordon Houghton, Matthew Evans, Kali Hamza **Indirizzo Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fototipo European Color** - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di **NEWSFIELD PUBLICATION**

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70



CIRCUS ATTRACTIONS

Amiga screen



C64 Screen



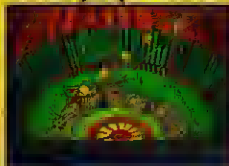
PC (EGA) screen



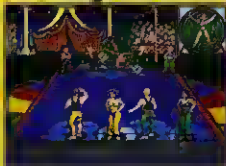
Atari Screen



PC (CGA) screen



Amiga Screen



In omaggio in ogni confezione 1 Goblin in miniatura
ATTENZIONE: se sei fortunato
potresti trovare
un Goblin DORATO

UN PASSO AVANTI

In genere questa pagina viene preparata quando la rivista è ormai completa, sia per lo spazio in fondo alla pagina — dove trovate l'elenco dei titoli recensiti — che per queste parole introduttive.

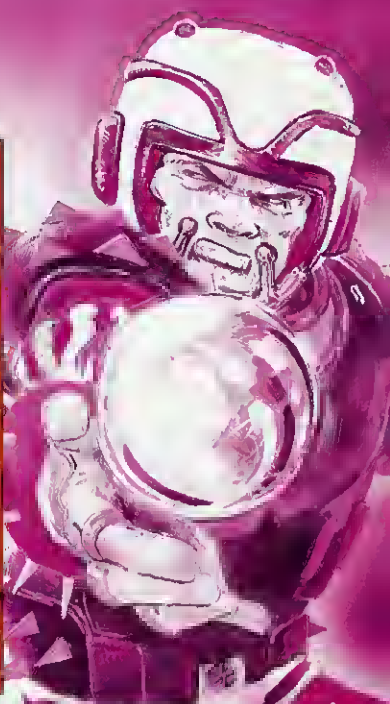
Ed ogni volta, potete credermi, è come voltarsi indietro, dopo aver fatto un lungo tragitto a piedi o una traversata a nuoto, a guardare il cammino già fatto con un certo compiacimento e un attimo di respiro. Eppure, nel migliore dei casi, non si fa in tempo a respirare che già sorgono nuove idee per il "prossimo numero" — col risultato che ci si ritrova ad iniziare il lavoro del mese dopo quando quello attuale non è ancora terminato.

In questo clima "tormentato" riusciamo però a trovare il tempo di far "crescere" la vostra rivista, l'unica rivista italiana multi-formato dedicata esclusivamente agli otto bit, inserendo nuove rubriche, articoli e spazi che siano in ogni caso di facile lettura e soprattutto che incontrino i vostri gusti e interessi.

Potrebbe sembrare, qualche volta, che alcuni utenti vengano trascurati in un numero a favore di altri: in questo numero mancano recensioni per lo Spectrum, l'Atari 8-bit e — perché no? — per il C16/Plus4. Ma coloro che in queste pagine troveranno diverse recensioni per MSX e Amstrad, oltre che per C64 (posseduto da circa il 70% dei lettori di Zzap!), forse si stavano lamentando per la mancanza o scarsità delle stesse nei numeri precedenti — questo dovrebbe mostrare la nostra volontà di accontentare tutti, ma entro determinati limiti di tempo. E' nostra intenzione, infatti, coprire con le recensioni e le anticipazioni il maggior numero di formati possibile, anche perché la produzione per computer a otto bit che non siano il C64 è stranamente cresciuta negli ultimi due o tre mesi. Per cui, sul prossimo numero toccherà allo Spectrum e all'Atari, in fatto di aggiornamento.

E Zzap! sarà ancora una volta una guida insostituibile per tutti i possessori di home computer a otto bit... scommettiamo?

Bonaventura Di Bello



I GIOCHI DI QUESTO MESE:

COMMODORE 64

FORGOTTEN WORLDS (GC)	[cd L. 15.000]	14
HILLSFAR	[disco L.49.000]	19
LAS VEGAS CASINO (budg.)	[cass. L.7.500]	29
MANIC MINER (budg.)	[cass. L.n.p.]	28
MAYDAY SQUAD	[cd L.18/25.000]	20
THE MUNCHER	[cd L.15.000]	18
OCTOPLEX (budg.)	[cass. L.n.p.]	27
PARA ASS COURSE (budg.)	[cass. L.n.p.]	27
SKY TRAVEL (utility)	[disco L.39.000]	70
SPEEDBALL (GC)	[cd L.18/25.000]	12
TITAN	[cd L.18.000]	17
TOM & GERRY	[cd L.15/21.000]	22
VARDAN	[cd L.15.000]	24
XENON	[cd L.n.p.]	16

MSX

10TH FRAME (budg.)	[cass. L.7.500]	40
AFTERBURNER	[cass. L.18.000]	40
BARBARIAN	[cass. L.18.000]	41
BLASTEROIDS	[cass. L.18.000]	39
COLOSSEUM (budg.)	[cass. L.7.500]	28
JOE BLADE (budg.)	[cass. L.7.500]	42

AMSTRAD CPC

ANTIRIAD (budg.)	[cass. L.5.000]	41
BLASTEROIDS	[cass. L.18.000]	39
L.E.D. STORM	[cd L.18/29.000]	42

[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo; pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori o dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

THUNDERBIRDS



THUNDERBIRD'S 'THE COMICS OF THE SIXTIES' - FINALMENTE SUL VOSTRO SCHERMO.

©1988 ITC ENT. LTD.
Licensed by ABP Ltd.

Ti sei arruolato con il famoso GRUPPO INTERNAZIONALE DI SALVATAGGIO.

4 incredibili avventure ti aspettano, per provare le tue abilità a Mr. Jeff Tracey.

Queste includono MINE MENACE, SUB CRASH, BANK JOB ed il tragico incontro finale con il tuo arcinemico "THE HOOO" nell'episodio ATOMIC TERROR.

Riuscirai a risolvere i rompicapi in tempo?, riuscirai ad aiutare BRAINS, PARKER, LAOY PENELOPE e tutto lo staff internazionale di salvataggio in quattro pericolosissime missioni?

Il mondo sta attendendo il Gruppo di Salvataggio, 5...4...3...2...1... THUNDERBIRDS - GO!!

Confezione speciale con:

2 cassette

1 cassetta audio

1 manuale in italiano

1 poster omaggio

1 adesivo omaggio



Presto disponibile per:

C64 L. 18.000 c.

L. 21.000 d.

Amstrad L. 18.000 c.

Spectrum L. 18.000 c.

Amiga L. 39.000 c.

ST L. 39.000 c.

LEADER
P. S. P. S. P. S. P.



POSTA

PROLOGO

Finalmente è finita! Il mese più atteso, il più irraggiungibile, simile alla Cordova di Federico Garcia Lorca, è arrivato. Per tre mesi basta compiti in classe, interrogazioni pallose e professori antipatici. Certo, immagino che non a tutti sarà andata benissimo (e io ne so qualcosa, NDA), ma non preoccupatevi: per recuperare c'è sempre tempo. O no? Il clima ormai estivo (sarà l'effetto serra?) preannuncia vacanze da passare in riva al mare, ai monti o a casa propria. La redazione qui è divisa in due fazioni contrapposte (anche questo mi ricorda qualcosa): Mister Di Bello è indeciso tra le Maldive e Cosenza, il resto polemizza duramente perché è convinto che non c'è nulla di più rilassante di un giro del mondo in monopattino. Mah, che ci volete fare? L'unica cosa sensata è leggere la Posta in attesa di un bagno salutare

in qualche discarica abusiva...ehm voleva dire mare.

PREDATOR II -the revenge-

Spett. Redazione di Zzap! sono rimasto ad osservare cieli sereni e temporali inquisiti come il giorno segue la notte, e ho visto e in eterno vedrò il male colpire il bene e viceversa. La Posta di Zzap! segue lo stesso corso, divisa in 3 fazioni diverse, polemici, neutrali e antipolemici e ognuna di queste ha in sé male e bene, ma è un discorso che non soddisfa più. La più grande vittoria sono quelle ottenute in silenzio. In questo periodo si è sentito elargite di violenza nei videogames, e ciò mi ha fatto sorridere, perché vedete, l'uomo non è altro che un animale provvisto di ragione, ed essendo tale, è riuscito a vesire quella violenza, che è insita in lui come veste d'altronde di sé stesso, quindi non continuino a chiederci ironicamente se questa violenza sia troppo ec-

cessiva, perché, inconsapevolmente siamo proprio noi a desiderarla, per circoscrivere certe rabbie represses o momenti di stress eccessivo. Il computer è il vestito che l'uomo ha dato alla violenza, e lo indossa tutte le volte che ne sente il bisogno. UOMO CAPISCI TE STESSO. Comunque, volevo utilizzare, se me lo permettete, ancora qualche centimetro di Posta per chiarire a "The Wizard" che sono proprio il suo tipo di richieste che fanno divenire una rivista fredda come il ghiaccio, la diplomazia che tu chiedi a Zzap! è proprio l'unica cosa che potrebbe rovinare una rivista che a causa dell'umanità che trascina con sé, è unica e speciale. Ed inoltre, mi spiace di aver ferito il tuo animo di lettore con le frasi "Viva il casino" e "non ci sono dolci fanciulle che ci scivolino?", ma vedi quest'ultima non mi sembra una richiesta poi tanto stupida, come invece tu l'hai definita, forse sei solo un maschilista (o un...). Ed ora (ehi, avevamo detto pochi centimetri, non metri! NDR), caro The Best, voglio spiegarti, ma forse sono parole inutili, che la poesia che ho scritto è stato solo un modo diverso di porgere i complimenti alla redazione, ma evidentemente sei convinto che

dare titoli gratuiti a persone che neanche conosci, sia una cosa intelligente e personalmente, io dei tuoi giudizi sulla mia poesia, me ne frego altamente, per essere chiari. Questa la dedico a te, anche se probabilmente non sai cosa vuol dire: MARGARITAS ANTE PORCOS. Chiudo la missiva rinnovando i complimenti alla redazione e porgendovi i più distinti saluti. Predator alias Massimo Cor. disco

Del discorso alquanto confuso e a volte insensato, stile Filosofo, risulta chiara solo una cosa: il nostro Predator è piuttosto incavalato per gli insulti ricevuti dopo la pubblicazione della sua poesia. Beh, dare e ricevere insulti la parte delle regole del gioco, ormai dovresti essertene abituato. Naturalmente sono solo insulti epistolari, niente di serio; sono simili ai litigi simulati che compongono i "lottatori" di wrestling prima di simulare una lotta. Ricorda comunque che saper incassare bene è sinonimo di maturità e intelligenza. E poi caro Predator, rispondendo pan per focaccia, spesso, stuzzica ulteriormente gli avversari...

CITAZIONI ovvero le frasi

Select

P.zza Garbani 19 MILANO
Tel. 4043627 (R.M. Garbani)

Software

Arrivi settimanali
per

Atari 520 STEP

Amiga 500

Atari PC

Compatibili

Stampanti Star

Stampanti Epson

Monitor Philips

Servizio riparazioni e.64 Atari Amiga PC Monitor Spectrum

Drive Atari

Drive Amiga

Modem

Cavi di connessione

Integrati per e.64

Membrane per 01 e 2x

ULA per ZX Spectrum

Atari & Amiga

Giochi Data base

Word processor

Giochi per Atari Jr 2600

Giochi per Atari Xa Xl



celebrità dei lettori

Continua la serie di piccole grandi frasi realizzate niente-popolodimenoche da voi. Aggiungiamo questa volta una specie di biografia dell'autore, cioè il numero di ZZAP! sul quale l'autore è apparso. Prodigio della tecnica.

"Il mondo è bello perché c'è molto da vedere" parafraasi di LA VITA È BELLA PERCHÉ L'È VARIÀ realizzata da The Alex (29)

"L'importante è andare contro la massa" di Bittanti Matteo, il Filosofo (21, 22, 25, 29)

"Il mondo è grigio, il mondo è blu" di Franco Battiato, purtroppo mai ospitato tra le nostre pagine.

"Avete, proprio ragione, le critiche che vi arrivano da ogni parte fanno solo più confusione" (num12) di Marco Spadini (7, 9, 12)

"I commodoriani mi hanno rotto i coglioni" di FFS (6, 9)

E dopo queste ultime due citazioni, due classici della Posta di ZZAP! chiudiamo la rubrica riservata alle citazioni. A presto.

DIVIETO DI PESCA

Il nostro pesce d'Aprile, ovvero Zak Mc Kracken 2, più che "l'incredibile seguito" sarebbe meglio definirlo "l'impossibile seguito", ha creato non poco scalpore. C'è chi l'ha presa con filosofia ma c'è chi, invece, minaccia vendette e attentati. Leggere per credere...

Carli Zappatori, chi li scrive vi ha già scritto tre volte, senza essere pubblicato (è la vita, NDR). Vi scrivo in data 11 Aprile, e noto con piacere che la rivista mi è arrivata nella cassetta delle lettere un po' prima del solito (ma per sicurezza la compro sempre in edicola appena esce, così ho un numero di riserva). Appena letta la recensione di Zak Mc Kracken? Il mi sono sorti certi dubbi che mi rodevano le interiori, ormai smacchiate dopo una partita massacrante a Microprose Soccer, e mi sono informato da varie fonti. Compimenti, quasi ci ero cascato; è veramente un gran pacchetto, o se preferite un gran bel pesce d'Aprile. Certo che è un po' fantasiosa la storiella

della telefonata intercettata da Ed & Bob (leggi Batman&Robin, NDR), e il fatto che un recensore di ZZAP! con il salario che gli dà, si possa permettere una vacanza a Los Angeles, per non parlare poi delle numerosissime bolate sui più vari personaggi che hanno contribuito alla riuscita del gioco (Altior e fratribus et minor natu Lucius est). Inoltre, altro motivo della mia è il contrario che ho effettuato per pura curiosità tra lo ZZAP! n.32 inglese (che in realtà è il 46, NDR) e il medesimo italiano. Con molto stupore, ho notato la ricchezza di recensioni in più della versione italiana (in quello inglese non ci sono Airwolf, Blat Blasta, Battleships, e l'elenco è troppo lungo per essere completato), e la lentezza della versione inglese (sono rimasti a Batman, Mickey Mouse, SDI, R-Type, Zak Mc Kracken e molti altri). Comunque, sulla versione inglese ci sono molti concorsi che qui sono completamente assenti (Oculorum acrior mihi sinister est). Noto con dispiacere che Matteo Bittanti e l'analisi approfondita della Posta 1.0 li ho già letti su K e se continuavo così fate prima a unificare le due riviste (scripta manent, verba volant). E comunque volevo rispondere a quel certo Striker (autore della lettera, se così si può definire, PER LA SERIE: L'INCUBO CONTINUA) che non l'80%, ma il 100% del suo cervello è un ammasso di particelle di materia organica putrefatta, perché il 64 non ha mai visto tanti capolavori così in un colpo solo, e gli ricordo che (Quam ego video Strikerus, vomeo). Concludo la mia lettera ricordandovi che (Post bellum servile Romani plurimos servos cruce puniverunt). P.S.

Chi osa polemizzare su questa lettera lo sbudello vivo, P.P.S.

Allego lire 10000 alla lettera sperando che venga pubblicata (la lettera l'abbiamo pubblicata, ma le dieci carte dove sono?) (NDR)

P.P.P.S.

Scusate le varie citazioni in latino, ma vedo che ormai è di moda.

Dr. Creator alias Matteo Curcio

Spett. redazione di ZZAP! col cavolo "spettabile" brutti fi-

gli di p...! Ma con chi credete di avere a che fare con i vostri zimbelli pubblicare la recensione di Zak Mc Kracken 2, quando poi questo gioco non esiste? Voglio indietro i soldi dell'interurbana da Napoli a Como. Sono inc****o nero, mi avete deluso profondamente, credevo che foste una rivista seria, lo come tanti altri vi ho seguito per 33 numeri ed è questo il ringraziamento? Ma come vi è saltato in mente di fare uno scherzo d'Aprile del genere? Vi odio dal profondo del mio cuore, Massimo Vigilante via Montefalcone 64 Napoli

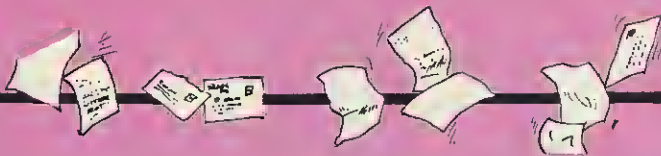
*E allora ci avete beccati, eh? Vecchie canaglie! Suvvia, caro Vigilante (l'hai salvata Madonna?) non inc****o così tanto (per rispondere in rima). Il nostro era un blando pesciolino, che serviva innanzitutto a farci sganciare dalle risate, secondo a far impazzire la segreteria della Lago e terzo per valutare il vostro occhio critico. Spesso ci accusano di influenzare il vostro modo di pensare, così che voi non fate altro che accettare passivamente le notizie che leggete, fagocitando il tutto senza rielaborare un fico secco. Il fatto che abbiate già cominciato a darvi da fare per verificare una notizia è gratificante. Certo, non tutti si sono arrabbiati così, ad esempio il nostro Dr. Creator. Ti ringraziamo molto per i complimenti, ma per correttezza dobbiamo precisare che le recensioni di cui parli erano state pubblicate in precedenza su ZZAP! 64&AMIGA. Ciò non significa che il prodotto italiano sia realizzato con minor professionalità rispetto allo stesso inglese. Tutt'altro... Riguardo ai concorsi di cui parli non li trovi sulla rivista italiana perché abbiamo soppresso da tempo ormai il Signore dei Puntaggi, e di conseguenza, non viene premiato il vincitore. Ci rivediamo al prossimo scherzo...!*

MARK '89 : lo scandalo delle lettere d'oro

LASCIASTE OGNI SPERANZA A VOI CHE LEGGETE I CRAMPI DI STOMACO POTREBBERO ASSALIRVI DOPO AVER LETTO POCHÉ RIGHE! (Non male come ini-

ziol NDR)

Visto che state leggendo ancora ci sono due possibilità: 1) Avete lo stomaco con succhi gastrici tipo WC Netf. 2) Siete come me, lo credo che per tutti i lettori valga la prima opzione, per ZZAP! la seconda (eh, eh). Visto che persistete a leggere vuol dire che siete interessati alla lettera (beh, non cominciamo a montarci la testa, NDR); bene, continuate così... Giorno 6 Aprile 1989. Vado dall'edicola e dopo aver comprato ZZAP! e sfogliato poche pagine leggo: "l'ultima lettera del mese" (ma che carina!) ma... è la lettera più idiota che abbia mai visto! Ed è la MIA (sorpresa! Leggete la tima). Ma come ho fatto a scrivere simili idiozie non lo so (forse per farvi uno scherzo di pessimo gusto!). Mah, misteri della scienza! COMOUQUE, visto che quell'aborto è stato pubblicato, tanto vale che la usi come esempio: mi sembra che negli ultimi tempi la Posta sia stata monopolizzata dai Filosofisti e non (che acume!) e c'è un continuo calo dei nuovi talenti della penna avvelenata. Perché? Ma è ovvio! Vengono distrutti, linciati, ghigliottinati, lapidati, torturati e bruciati vivi dopo solo una lettera pubblicata! E poi parlano di libertà di pensiero! Cosa ha fatto Dario Aiobelli di male, tralasciando due o tre omicidi e rapine a mano armata? NIENTE!!! (beh qui si esagera... NDR) (le nonne morte di infarto a causa di rancore acute non si contano). In questi mesi se non si supplica la redazione per trovare il proprio nome pubblicato per partecipare a Piccoli Fans (come me, eh!) le lettere vengono incenerite. Tutti gli altri cosa fanno? Vengono costretti ad abbonarsi a ZZAP! E il tilosolo? Spedisce bustarelle! (eh) Sta zitto tu, sta facendo un monologo! Stavo dicendo... cosa si può fare in questi tempi? Muovere una critica COLOSSALE (Marco Polo)? Creare un nuovo partito (qui nel senso di fuori di testa)? L'ultima soluzione mi pare ottima (non per niente l'ho detta io...) OK, ma come invitare la follia a seguire il mio esempio? Con qualcosa di nuovo! Un partito BARBUTEGGIAN-TE mi pare un'ottima idea... (che barba! Ah, ah, ah, NDR) Sì, avete letto bene: BARBU-



TEGGIANTE!!! Il nostro (??? NDR) è un partito contro chiunque non ha la barba e non se la vuole far crescere! Viva BRUTO! Abbasso BRACCIO DI FERRO (viva Gamba di Legno, NDR)! Perché DRAGON NINJA non ha la barba? Andate tutti in fallimento, così diventerete dei barboni! Ricordatevi: il nostro motto: UNA BARBA AL GIORNO TOGLIE IL FILO-SOFO DI TORNO (e non solo quello).

MARK'89

P.S. (pasta al sugo)
Ci posso scommettere che starete dicendo: "NOOOOOO! Ancora lui!" ma è inutile. Vi romperò le b**e per... diciamo qualche migliaio di anni. OK? (No, NDR)

P.P.S.

Allego l'inno dei barbuti (o barboni, fate voi):

I BARBUTI SIAMO NOI
NON OFFENDERCI SE
PUOI

E ALLORA TUI

SITUI!

TUI CHE NON SEI CHUCK
NORRISI

VEDI DI ANDARTENE A
F(bilip! censored!) ARTI LA
BARBA, cosa credevate?!

Capisco che lo stress a cui i giovani d'oggi sono sottoposti sia enorme, capisco anche che siamo tutti un po' stanchi in questo periodo. Capisco perfino, ma con difficoltà, che il troppo studio possa rovinare molti ragazzi, ma questo MARK'89 non lo capirò mai....

IN BOCCA AL LUPO PER DATILO!

Super Sensazionale ZZAP!

Ho appena comprato il numero 33 della vostra rivista, e ho sentito il bisogno di scrivervi. Sin dalle prime righe ho notato che vi lamentate del fatto che non ci sono più lettere "originali": il motivo è molto semplice: in questo ultimo periodo la rivista è diventata quasi perfetta, le recensioni sono all' 85% azzeccate, il nuovo look dà un tono di colore e di simpatia a ZZAP!, il numero dei videogames è di volta in volta superiore a quello della rivista precedente e cose del genere. Questo fatto fa sì che i lettori non hanno più nulla da criticare e nelle loro lettere non sanno cosa scrivere. A questo punto mi direte "ma in redazione arrivano sempre missive con insulti

e minacce (vero Christian?)", il motivo è presto detto: questi maleducati scrivono solo per il piacere di contestare per il gusto di creare sconvolgimento e polemiche. Ci sono altri lettori che scrivono per il piacere di comunicare e di fare amicizia con voi... (io per esempio). Beh, secondo me fareste bene a pubblicarne qualcuna, perché i lettori si divertono a leggere le loro scemenze e poi fate sfogare quei poverini. P.S.

Scrivo a macchina perché fra due giorni ho il compito di datilo e devo fare un po' di esercizio.

P.P.S.

Viva il Vallecrosia (anche se non vince mai, sigh!)

Arrivederci!

The last avenger

Dopo aver letto terrificanti lettere come quelle di Enzo ma o di gente che non ha niente di meglio da fare che scrivere insulti su carta igienica, la tua lettera è un vero toccasana. Il primo che osa insultare questo flosso di Vallecrosia è un uomo morto! A proposito, facci sapere come ti è andato il compito!

COMMENTO SEMI-FI-NALE (tanto per cambiare)

Si conclude un' altra pagina di storia. Non gratela, non ho ancora finito. Passiamo quindi ai saluti e alla posta flash. Salutiamo Monica Tania, una delle poche ragazze che ci scrive. Non pubblichiamo la sua lettera perché è scritta in lillipuziano. Riprova! Idem per Massimo di Catania. Cercate di essere chiari, altrimenti rischiate di non venir pubblicati. Auguroni a tutti di buone vacanze, io sono in partenza. Ma mi raccomando, aspetto con ansia le vostre lettere. Anzi, propongo il concorso CARTOLINA DELL' ANNO 1989. Il vincitore non vince una bega, il che mi pare onorevole. Ciao a tutti, bagnati e asciutti (perdonatemi ma la vostra demenzialità ha colpito pure me!). La Posta, di tutto, di più.

M.B.E.

ATTENZIONE !!!

in Via Montegani, 11 - Milano

TROVI ESPANSIONI A UN MEGA PER A 500

A **L. 250.000** IVATO
da **B.C.S.**

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO
DI GIOCHI ORIGINALI !!

tel. 02-84.64.960 - fax. 02-84502102

SPEEDBALL

Imageworks; C64 cassetta e disco

Cali! negli ottocini a gioco velocemente approssimativo con un pallone metallico.

Non sapete che fare? Perché non un po' di sport durante l'estate? Raschiate via dunque il freddo, le ragnatele dell'inverno, oliatevi le giunture arrugginite e cicolanti e buttatevi quindi sul campo. Bene, ma pensate ora alle nostre future generazioni, legatole e chiuse in enormi palazzi, lottando per farsi una vita. Lottando addirittura per sopravvivere. Quale divertimento ci può essere per loro quando si accende il riscaldamento e la luce di una lampadina brilla sul soffitto? Quasi niente, quando c'è! Uno dei loro pasatempi favoriti nei mesi caldi è quindi il campionato annuale di SPEEDBALL. Un miscuglio delle parti migliori del calcio e del rugby (due sport

ormai sorpassati del XX secolo). Le regole sono semplicissime. Giocate sia contro il Computer che contro un vostro amico. Ogni giocatore controlla una squadra di 5 cyborg, ed uno di loro sta in porta. Lo scopo è chiaro e facile. Usando ogni mezzo a tua disposizione, devi gettare una piccola sfera metallica nella porta avversaria. La squadra nemica nel frattempo cercherà di fermarvi, chiaramente, con ogni mezzo possibile, sia deviando la palla intercettandola, sia con la violenza vera e propria! Non c'è nessun arbitro in questo sport, perché non servirebbe in quanto la lotta è assolutamente libera. Il Computer

tiene il tempo, interrompendolo ad ogni fine match. Durante l'incontro un numero di bonus apparirà sul terreno di gioco destinati ad aiutare la squadra che

per prima riuscirà ad impossessarsene. Questi bonus prevedono, per esempio, il congelamento dei nemici, oppure l'inversione della lettura

L'arrivo finalmente qualcosa di valido sul C64, eccome se vale! La mia (men che modesta) opinione è che SPEEDBALL si possa classificare come una delle più impressionanti conversioni 16/8 bit mai viste, che potrà risvegliare i vecchi organi sensoriali come la vista ecc, ecc... Quasi ogni particolare in questo gioco è identico a quello della sorella maggiore, nonostante ovviamente diminuisca un po' l'impatto della presentazione. Dunque invece di una grafica superflua e sorprendentemente elaborata ma di efficacia nulla allo scopo del gioco, ciò che abbiamo in SPEEDBALL è una manciata di bit che sembrano buoni, suonano interessanti e che non dovrebbero mancare nella Vostra collezione. Il gioco è veloce e accanito e sebbene sia già difficile contro il Computer è ancora più duro quando lo giocate con qualcuno che è veramente abile. SPEEDBALL è semplicemente fantastico e questa è la mia ultima parola.

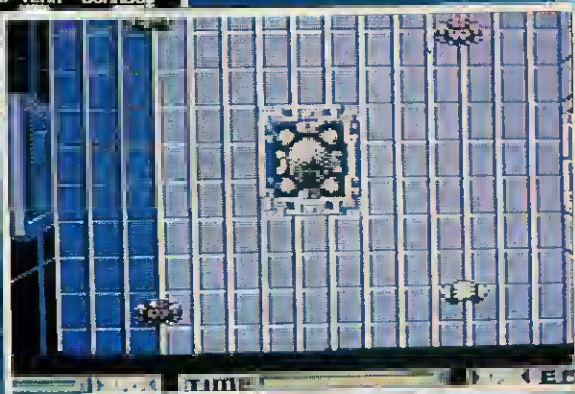
PERSONALITÀ					
					
AM PT	VERNA KEF	TEAR CAPT	LACATA CONROY	TEAM CAPT	DAN VER
IGHT 2.00M	HEIGHT 83KG	HEIGHT 1.92M	HEIGHT 86KG	HEIGHT 77	HEIGHT 77
AMINA	045	STAMINA	035	STAMINA	01
WEA	100	POWER	200	POWER	11
SKILL	184	SKILL	194	SKILL	12





▲ Un attimo prima di incontrare i tuoi avversari, ecco un quadro esauriente di ciò che stai per affrontare...

SPEEDBALL sul C64? "Sara' penoso come Maffi", pensai. E invece mi sono sbagliato (a parte per ciò che riguarda Maffi). La Pantheon Software, che ha creato la conversione, ne è uscita infatti profumata come una rosa, producendo un mirabile prodotto di programmazione, ricreando tutto ciò che c'è di super nella versione Amiga. Scrolling del piano fluido, meravigliosi sprite, esemplari riproduzioni delle musiche e degli effetti sonori del 16-bit, e più importante del resto, una notevole giocabilità. Proprio niente è stato trascurato nel passaggio da 512 a 64k, tutto qui. Aggiungiamo tutte le icone dei bonus sono state riprodotte! Il formato è molto simile a tutte quelle vedute a volo d'uccello che abbiamo visto e proposto recentemente, ma **SPEEDBALL** è un classico che merita di vendere un sacco, perché è veramente un ottimo prodotto.



SPEEDBALL sul C64 è sorprendentemente favoloso tanto quanto il 16-bit! Giuro! Ogni cosa è di prima classe, dal superlativo scrolling agli sprite, dal sottile uso dei colori agli effetti sonori e alle dinamiche melodie. Sono veramente sorpresi da quanto siano simili le due versioni. Infatti, a parte la grafica e il sonoro, il gioco è esattamente lo stesso. OK, forse non è abbastanza, ma è quanto basta per mettermi seduta a lanciare palle nelle reti degli altri. Ho solo una cosa di cui lamentarmi, ovvero del fatto che quando più di uno dei tuoi robot è sullo schermo e la palla è in aria, il Computer non riesce, neanche lui, ad immaginarsi a chi andrà la palla. Ma questa è l'unica cosa negativa che posso dire di un gioco favoloso e brillante.

PRESENTAZIONE 86%

Schermi luminosi e puliti sostanzialmente da un'infinita serie di opzioni e uno squisito sistema di controllo.

GRAFICA 87%

Magnifico scrolling dell'area di gioco, con piacevoli definizioni di personaggi e ottima animazione, altrettanto vala per il movimento della palla.

SONORO 80%

I seducenti effetti sonori rendono l'azione perfetta, le melodie dell'Amiga sono state accuratamente tradotte.

APPETIBILITA' 91%

È piuttosto facile partire all'inizio, ma l'azione si scalda subito per la gioia e il divertimento del giocatore.

LONGEVITA' 90%

Uno o due giocatori, la grinta vi resterà addosso a lungo.

GLOBALE 90%

Una conversione di grande successo e un ottimo gioco di per sé, compratelo o varrete picchiati sulle gengive!



**Gioco
Caldo**

Zzap!

TEST

FORCOTEN WORLDS

Capcom/US Gold, per C64 cass. e disco

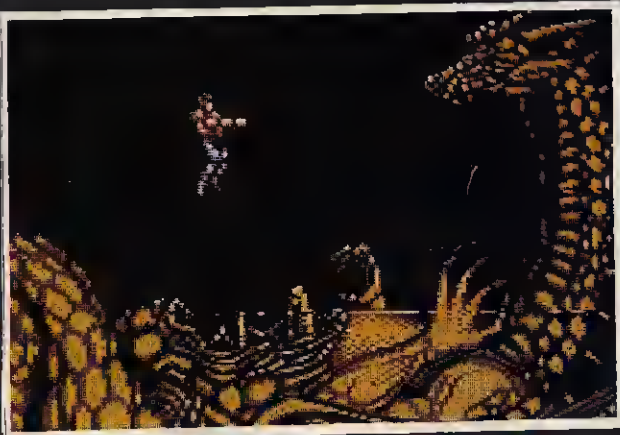
Un arcade game talmente spettacolare da farvi venire l'acquolina in bocca!

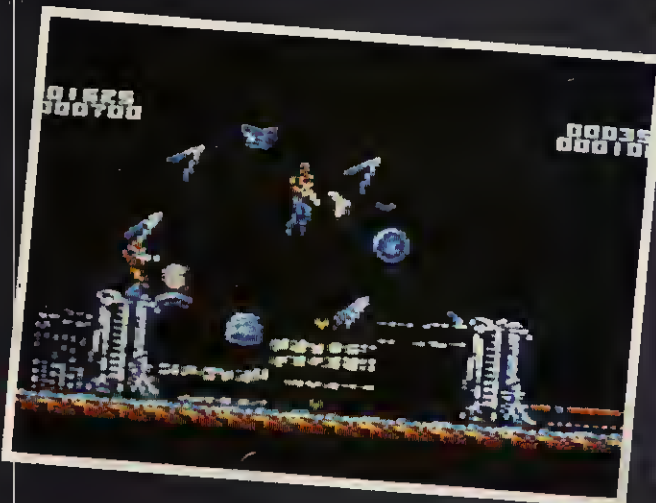
Eccovi qua, siete sopravvissuti alla distruzione di Side Arms, e vi state riposando sugli allori, rimuginando su tutte quelle meravigliose cose che siete riusciti a fare nella vostra vita (spandervi le caramelle tra i denti, togliervi le mutande senza togliervi i pantaloni, riuscire ad ascoltare per intero una battuta di Pippo Baudo ecc, ecc...) quando una comunicazione arriva dal Vostro ricevitore. "Bios, il dio della distruzione è ancora vivo, 6 mondi sono già stati distrutti. Volontari sono stati chiamati da tutta la galassia nel tentativo di arginare la distruzione, ma il rappresentante del Consiglio

Galattico sostiene che le loro possibilità di successo sono molto poche". Certo che tutti quegli allori che avete sulla testa forse saranno un po' scomodi. E tempo quindi di uscire, salvare l'universo e guadagnare abbastanza crediti spaziali per acquistare una di quelle ultra comode, e morbide poltrone che avete sempre desiderato possedere per la Vostra vecchietta. Voi avete molte cose in comune con tutti gli altri volontari così da diventare immediatamente ottimi compagni e fratelli di sangue prima di incominciare il viaggio sui 6 pianeti dimenticati continuando a pensare a niente altro se non allo sterminio. Fortunatamente siete in possesso

di una di quelle grosse pistole bazooka per tirare fuori le budella a chiunque e a qualsiasi cosa vi si presenti davanti (a meno che non vi prendano loro per primi). Ogni tanto durante il gioco, un negozio viene giù fluttuando dal cielo e vi dà la possibilità di comprare dalle bombe ai napalm alle armature extra alle armi a fuoco multiplo che fanno schizzare i corpi fin sopra il negozio. Ma non solo questo, potete anche trovare alieni intelligenti che danno indicazioni su come sconfiggere il nemico. Non meravigliatevi, date solo un'occhiata a questa grafica mozzafiato! Se non siete stati colpiti dalla fluidità dello scorrimento in parallelo, dalla fantastica atmosfera, degli sfondi, e della grafica stupenda dei mostri, probabilmente vi siete dimenticati gli occhi nella stanza accanto. Ok allora andate a riprendervi subito perché state per giocare un gioco talmente veloce e furioso per cui dovrete tenerli bene aperti. Se non volete perdere una delle conversioni arcade dell'anno precipitatevi fuori e acquistatelo.

di una di quelle grosse pistole bazooka per tirare fuori le budella a chiunque e a qualsiasi cosa vi si presenti davanti (a meno che non vi prendano loro per primi). Ogni tanto durante il gioco, un negozio viene giù fluttuando dal cielo e vi dà la possibilità di comprare dalle bombe ai napalm alle armature extra alle armi a fuoco multiplo che fanno schizzare i corpi fin sopra il negozio. Ma non solo questo, potete anche trovare alieni intelligenti che danno indicazioni su come sconfiggere il nemico. Non meravigliatevi, date solo un'occhiata a questa grafica mozzafiato! Se non siete stati colpiti dalla fluidità dello scorrimento in parallelo, dalla fantastica atmosfera, degli sfondi, e della grafica stupenda dei mostri, probabilmente vi siete dimenticati gli occhi nella stanza accanto. Ok allora andate a riprendervi subito perché state per giocare un gioco talmente veloce e furioso per cui dovrete tenerli bene aperti. Se non volete perdere una delle conversioni arcade dell'anno precipitatevi fuori e acquistatelo.





Vi siete mai sentiti giù, stanchi, letargici? Vi siete mai domandati cosa avrebbe potuto riportare la luce nella vostra monotona e dignitosa vita? Niente paura ragazzi! **FORGOTTEN WORLDS** è qui! Non solo avete appena avuto una grafica meravigliosa con mostri incredibilmente grandi e dettagliati, ma avete avuto un sacco di movimento, distruzione e azione di fuoco al tempo stesso. L'opzione del negozio aggiunge un bel po' di varietà, ma ciò che più mi ha affascinato è l'opzione per due giocatori, che vi permette di giocare simultaneamente con un vostro amico senza dovervi crucciare del goffo sistema di controllo, come in Side Arms. In sostanza il gioco è assolutamente brillante, per cui vendete il vostro oroscchiotto preterito e procuratevi una copia.

glattevi però se non riuscite a trovare un negozio nel bel mezzo del vuoto in uno dei 6 pianeti dimenticati. Sono cose che capitano nello spazio! Ok se ora vuoi ritornare sano e salvo a quella confortevole riposante e "immobile" sedia

tutto quello che devi fare è passare attraverso i 6 livelli, raccogliere tutti i bonus nascosti che trovi e sconfiggere il più grande, il più meschino, il più spaventoso mostro animato che si trova alla fine di ogni livello e ricordati, di non

indossare la tua mutanda rossa. Voglio dire, pensa solo e quanto sarebbe imbarazzante se l'eroe del secolo andasse al podio e ricevere montagne di premi e di soldi col sopracciglio inarcato, i pantaloni bruciati e strappati con... un pelo di vistose mutande rosse!!!

Questi ragazzi della Capcom hanno prodotto un arcade-machine assolutamente brillante. E non c'è da meravigliarsi vista l'enorme quantità di memoria che avevano a disposizione. Ciò che mi meraviglia è invece come abbiano fatto quelli della ARC DEVELOPMENT e riprodurre buona parte di quella atmosfera ed effetti grafici su un C64. Sono tuttavia un po' emareggiato dal fatto che non si siano dati da fare per farci stare tutti gli otto livelli, ma anche con sei avete abbastanza da distruggere e de sparare da carbonizzare il più solido del joystick. Stufi di intirire il gettone nella macchina? Bene, acquistate **FORGOTTEN WORLDS**, e saprete come passare la giornata.

QUESTO E' IL COIN-OP

La mother board di questa macchina-gama è una di quelle di cui non si può ammettere di parlare, viate l'incredibile enormità! Contiene addirittura tre (dico tre) chip Motorola 68000, tra cristalli ad alta velocità, 16256 Kb di RAM, un chip 8039 per gli affetti speciali e uno Z80 per gli affetti sonori. E se vi ritorna in mente la musica di accompagnamento pensate che aveva a disposizione così tanta memoria da poter campionare e far girare 25/30 minuti di film!!!



90%

CONVERSIONI

PRESENTAZIONE 80%

Opzione due giocatori simultanei, affascinante schermata iniziale e gustosa presentazione in-game.

GRAFICA 95%

Definita in modo eccellente, fondelli mozzafiato e bene animati sprite nemici.

SONORO 79%

Trascinata musica di caricamento con effetti sonori da atmosfera durante il gioco.

APPETIBILITÀ 97%

Sembra Ok, è facile da controllare e ti viene voglia di andare a vedere il bit successivo.

LONGEVITÀ 69%

Eccellente finché è una novità, ma come tutti gli Shoot'am up non dura in eterno.

GLOBALE 93%

Una delle più classiche conversioni arcade.



XENON



TEST

Melbourne House, C64 cass. e disco

Come può essere perfol da la vita, qualche volta. Voi siete sulla strada da casa dopo 17 mesi nel-

e Voi state per perdere anche i vicini di casa, maledizione, il destino del mondo potrebbe essere in un terribile pericolo. XENON, se non lo avete an-

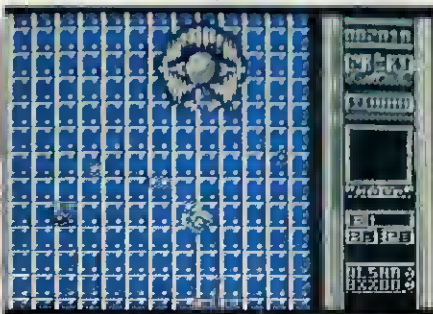
e distruggere ogni ondata di nemici evitando o annientando i pericoli piazzati strategicamente sulla superficie. Siete affrontati da una varietà di forze nemiche, quindi non credete di fare una passeggiata! Postazioni con enormi cannoni posti nei luoghi più strani, sono stati destinati a rendere più calda l'azione. E se pensate che sia tutto qui, resterete scioccati quando Vi imatterete nei giganteschi robot nemici a metà e alla fine di ogni livello. Dite la verità, salvare il mondo non è mai stato più difficile eh!



Sarebbe stato molto più divertente da giocare se non soffrisse delle sindrome da pallottole invisibili. Gli sfondi sono infatti dello stesso colore del colpi nemici. Da ciò risulta molta confusione e una morte troppo facile. Graficamente non è male con aperte e fondali ben definiti nonostante la ripetitività la varietà di qualche livello è stata sacrificata delle difficoltà. Questa versione non è certo inferiore alla versione a 16-bit in fatto di difficoltà e durezza. Il problema è se sia questo grado di difficoltà assieme al problema con le pallottole, che assicura che XENON sia discretamente buono piuttosto che realmente brillante.

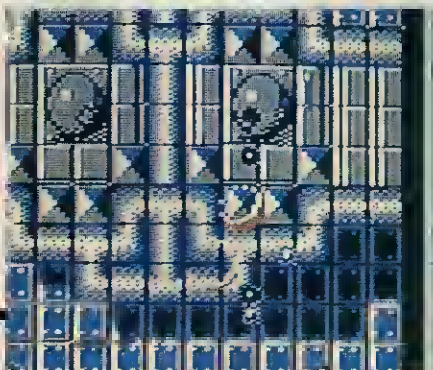


9 volte su 10 le conversioni da Amiga al C64 non sono i giochi migliori del mondo. Ci sono eccezioni e questo è dimostrato dalla versione di Speedball recensita in questa rivista. Non che definisca XENON una conversione oltreggiosamente povera perché come shoot'em up è abbastanza giocabile. Fino ad un certo punto però. E questo punto è quando le pallottole cominciano e diventare preticamente impossibili da individuare, e questo accade sempre al momento meno opportuno! Questo è la mia unica riserva per ciò che riguarda XENON e per le i colori che sono un pugno nell'occhio. Non male l'effetto distruzione, ma poteva essere fatto meglio.



lo spazio (a compiere il vostro dovere) e cosa succede? Dei disgraziati sbucano da dietro l'angolo armati fino ai denti e ovviamente non sono fuori per un picnic a giuocare dall'immenso incrociatore interstellare che stanno pilotando. E Voi tutti soli in un piccolo monoposto AGAM (Air Ground Attack Module). A casa è ora del tè

cora capito, è uno shoot'em up spaziale, siete Voi contro la potenza dei 4 massicci incrociatori nemici in un scrolling verticale in uno scontro fino alla morte. Dirigendo un nuovo e rivoluzionario veicolo spaziale, capace di essere velivolo e veicolo terrestre, semplicemente muovendo il joystick. L'obiettivo del gioco



PRESENTAZIONE 65%

Il titolo e i fondali non fanno colpo. Una volta raggiunto un livello puoi ricominciare da lì.

GRAFICA 60%

Nonostante i fondali e gli sprite siano eleganti, sono scultati da una povera scelta di colori e poche variazioni.

SONORO 40%

Ronzante e debole per quanto riguarda gli effetti.

APPETIBILITÀ 70%

Il metodo di controllo è standard e la conversione dall'Amiga stimola molto l'interesse.

LONGEVITÀ 58%

E' estremamente duro, e la mancanza di progresso può dissuadere la gente dall'acquistarlo.

GLOBALE 70%

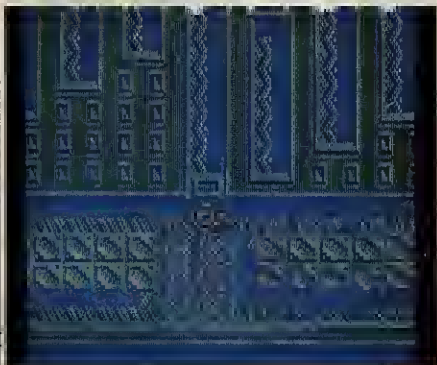
Difficoltà estreme e grafica oscura impediscono ad un buon shoot'em up di essere un fantastico shoot'em up.

TITAN

TITUS, C64

Che barba! Ogni due per tre un fizio qualunque salta su con un nuovo sport futuristico e

pretende che sia "la definitiva sfida all'uomo" e fa sempre un sacco di soldi a causa di tutti i gonzi che vi prendono parte.



Non riesco a spiegarvi il recente interesse nei giochi

"classici", comunque non è cosa che ci interessa se il risultato è un gioco buono come Blasteroids, ma questo non è niente di più di una variante di Break-out con pessimi fondali a scrolling. Gli sprite sono assolutamente nella media ma se volete evitarvi un brutto mal di testa, non guardate lo sgarbato fondale troppo e lungo. Questo tipo di gioco è stato divertente per il suo periodo, ma dopo così tanti tentativi, Titan non presenta certo degli apprezzabili miglioramenti.

Bahl Vediamo un pò di che si tratta: nel 2114 il sor Hibrys (cugino di Hibrys per Amiga) ha inventato uno sport (Ah-ah Che vi dicevo?) in cui si comanda una specie di, beh, sgorbio quadrato che viene usato per far deviare una palla e mandarla contro dei mattoncini posti in arene a scorrimento pluridirezionale (togliete lo scorrimento e avrete...). Il primo fizio che riuscirà ad attraversare tutti gli ottanta livelli di TITAN vincerà ben 1000 Kronours (l'equivalente italiano di "dieci milioni in gettoni di plexiglas"). In queste arene vi sono però oltre ai mattoncini anche dei teschi con i quali è meglio non collidere, mattoni attraverso i quali potrà passare solo la palla e non l'unità di controllo a viceversa. Vi sono poi delle "macchie d'olio che, se vengono toccate dall'unità di controllo impediscono a questa di fermarsi fino alla collisione con un muro. Infine vi sono dei mattoni indistruttibili che possono venire sposti e un'Energizer (energiz-



E' successo ancora! Aaaah! Un altro brutto clone di Break-out, non penso che riuscirò a sopportarlo! Ok, questo è diverso perchè ha lo scrolling ad 8 direzioni, ma non è sufficiente a far resuscitare un genere di gioco già abbondantemente pensionabile. E non solo — lo scrolling è traballante e parecchio fastidioso. Gli sprite sono passabili, ebbene semplicistici, ma è il tremendo fondale con dei colori e delle forme irritanti che vi distrugge dell'azione sullo schermo. Semplicemente un medio riarrangiamento di un vecchio tipo di gioco che evrebbero fatto meglio e far morire in pace.



AAAAAARRGH! Questo gioco mi farà impazzire. E assolutamente orrendo, e vi spiegherò perchè: prendete Jinks, detegli un ecroli verticale oltre all'orizzontale, sostituite la barretta triangolare con un minuscolo quadratino, peggioratelo e avrete TITAN. Rincorrere la sfera per tutto lo schermo fa venire un mal di mare inaudito, senza contare che sperare di avere il minimo controllo su di essa è utopia pura e semplice: dopo qualche secondo di gioco rinuncerete a deviarla e aspetterete che si decida e colpisca qualcosa. Altro orrore è lo ecroli: siamo nel 1989 (peneo) e si è ancora capaci di lasciare un orrendo bug nello scroll (chi mi traduce bug con baco si è assicurato una bella perla a Motor Masacre su cassetta): quando si ve in diagonale in alto e sinistra il fondale genera un "onda" (se avete visto GUTZ in pausa sapete cose eto dicendo) a dir poco nauseante. Una volta di più la Titus se ne esce con un prodotto al di sotto della media. Peccato, come idea era decente...

zatore) che scambia tra loro l'unità e la palla. Se l'idea può sembrare simpatica, la realizzazione è pessima: l'unità di

di più è che se si perde una vita... Si RICOMINCIA TUTTO DA CAPO! Da evitare.

controllo schizza a una velocità inaudita permettendo così l'accrescimento di sensazioni quali nausea e mal di mare. La grafica è realizzata abbastanza caninamente e il suono è sufficientemente penoso, ma quello che fa inc...avolare



PRESENTAZIONE 60%

Opzioni 1-9 giocatori (!?), caricamento veloce e così via

GRAFICA 42%

Grafica? Quale grafica?

SONORO 21%

PING... TING... BLEEEURP (il mio stomaco).

APPETIBILITÀ 70%

Una simpatica idea fa sempre bene...

LONGEVITÀ 55%

Questo gioco non è una caamera a gaaa...

GLOBALE 50%

Datelo alle capre.

TEST The MUNCHER

GREMLIN, C64

ATTENZIONE! ATTENZIONE! Un colosso di trenta metri è uscito dal mare e si dirige verso l'entroterra... Ruggendo e lampeggiando quell'enorme lucertola sta distruggendo tutte le città

rendete conto che gran parte delle vostre uova sono sparite e vi mettete alla ricerca di queste ultime. Certo essere un bestione di una quindicina di piani, non è certo comodo: infatti tutto l'esercito è sulle vostre larghe orme, deciso più che mai a larsi una mega-borsaglia con la vostra pelle. Fortunatamente, essere un dinosauro non è neanche

più. Lungo il vostro cammino, incontrerete le difese dell'esercito giapponese, noto per aver miliardi di mezzi (guardate nei vari cartoni animati quanti ne distruggono i vari mostri e quanti ne hanno dopo: un'infinità) che tenteranno di lgarvi andare a nanna. Jet che sganciano missili, elicotteri, carroarmati, jeep e perfino degli omni vi spareranno senza lasciarvi prendere fiato. Fortunatamente potrete riguadagnare l'energia persa sgranocchiando un paio di blindati, elicotteri e passanti (tra cui anche una donna con il passeggero, eheheh). Yum, slurp! Dopo il lauto pasto a base di terrapietra e parà, dovrete continuare la vostra corsa di distruzione a suon di codale ai palazzi. Sulla strada potrete trovare anche uova e contenitori di scorie radioattive: potrete piantare l'uovo nel contenitore segnando così una nuova posizione di partenza per la partita seguente oppure mangiare le scorie che vi farà riguadagnare parecchia energia (tutti i gusti sono gusti...). L'ultimo pericolo che dovrete affrontare sarà un'orda di mostri forti quanto voi che spaziano dai rannosauri a delle specie di tarantughe enormi. Se infine riuscirete a attraversare tutti i nove quadri del Giappone (c'è anche Nintendo City) e a distruggere Tokio, il vostro fido Godzilla binario potrà tornare nelle profondità marine, ricominciando tutto da capo.



C'è qualcosa di veramente inquietante in questo gioco... Sgranocchiare come noccioline delle inermi signore con carrozzina e fondere palazzi con l'elito tremendo incute uno strenuo fascino morboso. Dopo un paio di partite comincerete a emettere strani versi e gridare "YOUUUURRRR! FATE LARGO! GRAUUUUURRRR!". La stupida trovata di continuare dall'ultimo quadro tappa però le ell a quello che con un po' più di cura dal punto di vista grafico e sonoro avrebbe potuto essere un prodotto favoloso. Altra notevole pecca è l'are statica troppo grende: bisogna quasi toccare il bordo per far scorrere lo schermo. Ciò nonostante la notevole varietà di mosse fornisce un piacere sovrano nel progredire attraverso il paese. Infine bisogna ammettere che per essere così grossi (e alto tutto lo schermo) il nostro lucertolone si muove molto convulgentemente e fluidemente. Se avete mai deiderato schiacciare paesanti con un satto e distruggere aerei e mostri, The Muncher fa per voi.

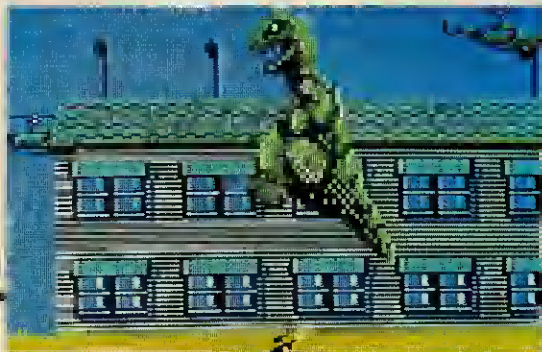
giapponesi! Che abbia uno scopo? A voi regia. The Muncher comincia con voi, che siete il Muncher. In questione (il masticatore) in riva al mare. Erano millenni che dormiva (la vostra sveglia non funziona molto bene), quando all'improvviso venite svegliati da un peschereccio. In un attimo vi

che tanto male: nonostante la vostra mole non vi permetta di correre come il vento, siete in grado di tirare possenti codate, tirare morsi al volo, arrampicarvi e lanciare palle di fuoco. Queste ultime non sono però infinite: dopo un po' vi troverete con la gola secca (vorrei ben vedere...) e non ne potrete lan-



Ricordate il vecchio gioco detto Epyx chiamato The Movie Monster

Game e la conversione Il coin-op chiamato Rampage? Vi è piaciuto impersonare il ruolo del mostro cattivo che se ne va in giro beatamente a efasciare tutto quello che trova sulla sue strade e sgranocchiare tutti i paesanti che incontra? Bene, questo gioco della Gremlin vi farà rivivere quelle piacevoli sensazioni. La grafica è molto grande ma leneante e lo scrolling lo è di più! Per il resto, il sonoro è adeguato e la giocabilità è ottima, con il vostro mostro che può compiere un sacco di movimenti esilaranti. Lo consiglio solo agli appassionati dei giochi nonsense perché oltre ad andare in giro per le città ed abbattere palazzi e mangiare donne con i passeggeri non c'è altro da fare, ma quello che c'è è estremamente divertente.



PRESENTAZIONE 61%
Scarne istruzioni, spilla in regalo e multiload di scarato.
GRAFICA 77%
Animazione fluide ma qualità mediocre.
SONORO 68%
Un paio di effetti "gozzilliosi"
APPETIBILITÀ 78%
Avete mai sognato di essere un gigante verde che spazze tutto?
LONGEVITÀ 69%
Lo terminerete presto ma lo rigiocherate.
GLOBALE 71%
Uno dei giochi più distruttivi che io abbia mai visto.



US GOLD/SSI, C64

La cittadina di Hillstar si trova in quel regno magico e dimenticato in cui sono state ambientate le precedenti storie della SSI, l'ormai celebre Pool of Radiance, prima puntata della serie dei AD&D. Lande per-

dute dove viaggiano coraggiosi cavalieri erranti e dove gli incantesimi sono pane quotidiano per i numerosi chierici e usufruttuari di magia. Qui è ambientata la vicenda del tuo personaggio, per il quale avrai la possibilità di scegliere ses-



Hillstar è un gioco dalle molte sfaccettature. Mentre l'area di gioco principale è visualizzata allo stesso modo di Bard's Tale e dell'altro role-game della SSI, sono disponibili altri spazi di gioco come lo sfacecinamento delle serrature (una interessante fase strategica in cui bisogna determinare l'esatta sequenza in cui inserire i vostri chavvislelli a seconda del profilo visualizzato), la ricerca di catacombe o rell di fognature (visualizzate con una grafica pseudo 3D alla Gauntlet), il duello nell'arena della morte se vi trovate proprio al verde o la piacevole e tranquilla (o quasi) cavalcata nelle verdi campagne di Hillstar.



QUESTO è il tipo di avventura che mi piace, dove la fantasia è completamente inutile. Hillstar ripercorre l'idea di gioco di Bard's Tale, in cui il percorrere territori in visuale soggettiva 3D alla ricerca di veri mostri con cui combattere, ma la spende molto. Aggiunge infatti tante piccole fasi diverse come i duelli nell'Arena, le sequenze di trasferimento e cavallo, la ricerca di tesori nel dungeon, che riescono a tenere vivo l'interesse per il gioco. Tutte le diverse sezioni sono realizzate ottimamente dal punto di vista grafico e un po' meno bene per il sonoro, gli effetti in particolare sono alquanto acari. Nel complesso mi è piaciuto, è forse un po' costoso, ma del resto non è destinato ad una fascia particolarmente ampia di giocatori e gli appassionati faranno volentieri il sacrificio.

nalmente al furto o dedicarsi all'esplorazione e alla risoluzione delle numerose avventure che ti si presentano (altrimenti proficue), ma in definitiva lo scopo del gioco è sempre quello sopravvivere in un mondo o nell'altro per diventare uno dei più ricchi, famosi e amati uomini dell'universo conosciuto.



PRESENTAZIONE 82%
Istruzioni leggibili a stupendo quanto colorata, la grafica della schermata principale.
GRAFICA 77%
Nella città è discreto ed a tratti perfino eccellente, un po' scarsa nel dungeon e nell'arena.
SONORO 56%
Non molto, ma quel poco che c'è è fatto bene.
APPETIBILITÀ 75%
E' un pochino fastidioso nella creazione del nuovo personaggio, ma passata questa fase tutto procede liscio.
LONGEVITÀ 83%
Molto comodo per la gestione interamente da joystick, con una moltitudine di avventure e cose da fare...
GLOBALE 80%
Mi pare sia già stato detto tutto...



Ho sempre pensato che Pool of Radiance fosse un gioco superbo, non è quindi una sorpresa che mi sia emozionata così anche a Hillstar. Il concetto del gioco ricalca in qualche modo il suo predecessore, a parte qualche sostanziale quanto apprezzabile differenza come la sequenza di aperture delle serrature con gli attrezzi da scasso (parecchio difficile all'inizio, ma dopo qualche partita diventa più accessibile), ed il modo in cui si arriva a combattere nell'arena, per libera scelta o sotto arresto. In effetti mi sono sempre chiesta come un sensibile ed assennato personaggio fantasy, volesse andare a farsi picchiare deliberatamente e di sua volontà.

so, razza, professione e tutte quelle simpatiche cose tipiche dei role-game. Esista anche la possibilità di importare un personaggio da AD&D, ed incrementare così forza e capacità in attesa della seconda puntata.

Hillstar è una tipica cittadina di un regno fantasy, pub, gilde, foreste ed tanta gente con un sacco di soldi in tasca. E sono proprio questi quelli che vuoi, ma non pensare di poter tranquillamente entrare nelle case di poveri innocenti e depredarli di tutti i loro averi. Anzitutto dovrai essere un ladro dotato degli opportuni ferri del mestiere, oppure uniti ad uno scassinatore di professione, prendendoti anche i tuoi rischi. Se non riuscirai infatti a depredare il luogo ed uscire in tempo quello che ti attende l'Arena in cui dovrai combattere a morte per espiare le tue colpe. La scalfia della via da prendere è esclusivamente tua, potrai dedicarti professio-

MAYDAY SQUAD

TYNESOFT, C64

Un gruppo di crudeli terroristi ha fatto irruzione nell'ambasciata lutaniana cogliendo i poveri diplo-

matici di sorpresa e mettendoli a forza con le spalle al muro. La Legione Rossa non era certo venuta lì per fare una visita ai tremanti malcapitati ma solo per catturare prestigiosi ostaggi. La figlia dell'ambasciatore, trovandosi

Tanto piacere, ci siamo già conosciuti. Mi ricorda terribilmente Shadowfire, ma tra i due non c'è confronto. Shadowfire è un programma di classe realizzato con classe, mentre

questo MS ne sembra un'ombra pallida a distorta. E debola in tutto: sonoro, realizzazione, accuratezza, coerenza, giocabilità e comprensibilità; per giunta l'atmosfera vi coinvolge per un coefficiente pari a esattamente zero. L'unica cosa che si salva è la qualità grafica, ma non mi risulta che un salvagente da neonati riesca a tenere a galla un battello che affonda. Cosa direste voi di un gioco nel quale non si capisce dove siate andando, dove salira le scale diventa un problema nel problema, e che ne diversi particolari effatto fuori posto? Sentenza inappellabile: pollice verso. Rildatemi Shadowfire!

nei pasticci, si è nascosta in una stanza del palazzo piuttosto che cadere nelle loro grinfie. Sfortunatamente le condizioni dei terroristi sono dure e non saranno accontentati nel loro loschi fini la ragazza non vedrà l'alba dei domani perché l'edificio esploderà molto prima, esattamente fra sei ore e mezzo. Voi non volete certamente che questo accada visto che siete permeati da alto spirito cavalleresco e l'eroismo è il vostro pane quotidiano. Quante volte avete lanciato sfide ai cattivi di turno e salvato la vezzosa damigella rapita, quante volte avete combattuto il male in lavio del bene? Praticamente sempre, cosa aspettate allora? Stavamo dicendo, l'unica chance dell'ambasciatore è mandare al salvataggio l'espertissima squadra di emergenza, la Mayday squad, creata apposta per risolvere simili situazioni ai limiti del rischio. Il quartier generale della supersquadra ospita i nove agenti speciali con licenza di suicidio, che vantano ciascuno esperienza in uno di tre settori. Questo significa che ci sono tre leader, altrettanti esperti di comunicazioni e altri tre membri con particolari abilità nell'uso di esplosivi. Il gruppo olocausto deve asse-

re, purtroppo per voi, formato da soli tre uomini e il perché è facile immaginarlo: vi è l'assoluta necessità di avere un gruppo compatto che non dia nell'occhio e al tempo stesso esperto in ogni campo. La scelta dipende chiaramente da voi, visto che i tre elementi di ogni settore avrebbero diverse caratteristiche: ho detto "avrebbero" poiché all'atto pratico è difficile accorgersene. Chiusa anche questa parentesi, alla fine della scelta si entra nel vestibolo dell'ambasciata lutaniana pronti a fare fuoco sui primi "legionari rossi" a tiro. Scherzi a parte il gioco è un misto di avventura dinamico-esplorativo a di spara e fuggi con alcuni puzzle che aspettano solo il vostro illuminato cervello. In altre parole il vostro compito è quello di spostarvi lungo i corridoi ed entrare nelle varie camere, facendo fuori i saldatari terroristi che vi si parano davanti e cercando a tutti i costi il modo per salire all'ultimo piano dove sicuramente è nascosta la ragazza. I corridoi e le stanze attraversate sono viste da un ipotetico osservatore direttamente alle spalle della squadra e gli spostamenti avvengono tramite una bussola posizionata a bella posta sullo schermo e che indica direzioni possibili e non. Tali spostamenti si effettuano girandosi o muovendosi solo lungo le quattro direzioni cardinali visto che gli architetti non erano particolarmente estrosi e anticonformisti o incapaci di fare murature ad angolo retto. E giunti a questo punto non sarebbe ora di scendere in dettaglio? Dunque: voi comandate un corsaro che si sposta fedelmente sullo schermo permettendovi selezionare una qualsiasi dei tre personaggi, di mirare ai terroristi in vista in stile Operation Wolf (non vuole dire che sia allo stesso livello, però), o di cliccare sulla bussola la direzione desiderata. Lo sfruttamento delle diverse abilità dei personaggi è alla base di tutto il gioco, infatti il capo può solo sparare e va sbandierato quando ci sia da far piazza pulita; il demolitore ha un numero contato di granate pronte al lancio utili per far stage in un atti-



mo, ma il vero fulcro cerebrale di tutto è il comunicatore che è l'unico in grado di prendere oggetti e di scassinare porte, nonché di dare informazioni utili. Secondo questa ottica è abbastanza evidente che bi-

sogna cambiare continuamente il personaggio attivo per far fronte ai diversi problemi. Il tutto fra camera, corridoi, computer e nemici che lentamente ma inesorabilmente vi feriscono e vi portano ad eterno riposo prima del fatidico tramonto, l'ora dell'esplosione.



G.B. L'esplorazione è totalmente rovinata da un sistema di controllo a bussola che rimane sempre fissa. Invece di spolarla concordemente alla direzione del gruppo e che vi costringerà a

perdere preziosi secondi solo per capire se andando a destra andate a est o a ovest o a quel paese. Non parliamo poi della prospettiva che è completamente sfasata e che nel migliore dei casi vi impedirà di capire quanta distanza ci sia tra un muro e l'altro, ma negli eccessi di crudeltà vi nasconderà delle porte. Fa anche errobriare quando si cerca di scassinare le porte e, avuto messaggio affermativo, non si apre un bel niente. Infine, gli oggetti riparabili ai possono contare sulle dita di una mano e sono altrettanto difficili da usare. Se poi volete fare qualche paragone, vi dico che non può neanche competere con il caro vecchio Aliens della Eldecir Dreams o con l'ancora più vecchio ma sempre valido Enigma force (Shadowfire 2). Spero di essermi spiegato...



Schermata di caricamento a macchina, un'ora e
die. Istruzioni disponibili in inglese
GRAFICA 66%
Effetti piacevoli ma complessivamente confusionari
controllati
SONORO 44%
Non c'è uno scenario di musica e gli effetti di sparatorie
molto scadenti
APPETIBILITÀ 71%
Interessante in fase di esplorazione.
LONGEVITÀ 37%
Non si capisce che i giocatori siano inesperti e gli
spostamenti sono complicati
GLOBALE 58%
Un videogioco di esplorazione e basterà che ha meno
spessore di quanto faccia supporre

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64Lire 259.000

- COMPATIBILE col 1541 • ROBUSTO mobile SCHERMATO antidisturbo
- GARANZIA totale (ricambi e mano d'opera)
- Libretto di ISTRUZIONI in italiano • Dischetto OMAGGIO con programmi e copiatori TURBO.

Alcuni prezzi dal nostro listino:

- ✓ Commodore C64 Lire 290.000
- ✓ Drive Commodore 1541 Lire 349.000
- ✓ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire 849.000
- ✓ Adattatore Telematico Commodore L. 99.000

* I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 • 20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Drive CIRCE per AMIGALire 229.000

- UltraCOMPATTO • Mobile in METALLO
- Meccanica GIAPPONESE • Presa PASSANTE per collegare più Drives in serie • Tempo di ACCESSO 3ms
- AFFIDABILISSIMO (vedi Commodore Computer Club N° 55)

Celerità spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino • Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR) • Per ordini telefonicamente e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410. • Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli.



TOM & JERRY

MAGIC BYTES, C64

Chi non conosce le avventure della più celebre coppia della Warner Bros? Uno, due tre, quattro... ah ah, scherzavo. La Magic Bytes, topo averci



Cos'è volete che vi dica? Un altro gioco su licenza del cartone animato. Beh, avete visto Pink Panther o Flintstone? Ecco, questo è leggermente meglio graficamente perché usa gli sprite in alta risoluzione, ma le sostanze del gioco non le trovate nemmeno col microscopio. Oh sì, è divertente per i primi 5 minuti, poi sopraggiunge la noia e non riuscite più a sopportare né le stesse né i fastidiosi jingle. Se volete comprare questo gioco solo per il nome o per la grafica "simpatica": SBAGLIATE! Comunque i soldi sono vostri, noi eliamo qui solo per consigliarvi, ecc...

portato la disgustosa licenza della Pantere Rosa, ci riprova con dei personaggi quasi mitici. Da anni migliaia di bambini osservano con un'ombra di sadismo le disavventure del gatto più flessibile e resistente d'America. Scopo del gioco di Tom & Jerry è guidare quest'ultimo nelle cinque stanze della casa alla ricerca di formaggio e oggetti preteribilmente pesanti da scagliare su Tom. Jerry è in grado di compiere salti molto alti che gli verranno utili per saltare su quadri, mobili, auto e carrozine. Nelle stanze si trovano anche radio che servono solamente a attivare un breve ma frenetico motivetto, una TV che distrae Tom se è sintonizzata su Tom & Jerry e delle banane che se fatte cadere per terra faranno scivolare Tom. Quest'ultimo, se nota che Jerry si muove troppo poco monterà su un pogo e vi



La Magic Bytes ci prova ancora con i cartoni animati, e questa volta non è poi così malaccio. La grafica è molto buona e i movietti campionati svolgono bene il loro lavoro. Purtroppo il gioco non è granché in quanto il movimento di Jerry è difficile da controllare e a volte si rimane incastrati tra dei mobili senza fare niente. Come se non bastasse lo schema sembra tirato fuori da qualche plettro game di un paio di anni fa ed è alquanto ripetitivo. Certo vi sono alcuni tocchi che rendono T&J un prodotto simpatico, come le reazioni di Tom alle botte e la TV, ma non lo consiglio certo a chi si aspetta un gioco che potrebbe essere tutto quello che vuoi con dei cambi grafici. Ad esempio, sostituite il formaggio con dei pezzi di macchinari futuristici ed ecco voi Capitano Power, per dire (in realtà non ho ancora visto il vero Capt. Power per computer), esattamente come è successo per Batman.



darà la caccia finché non vi infilerete in una delle tane. Queste tane sono in realtà dei cunicoli in cui troverete formaggio che vi darà tempo se raccolto e oggetti quali pale da bowling e esplosivo che vi toglieranno secondi. All'inizio infatti si parte con seicento

secondi e quando si viene catturati se ne perdono trenta. Scopo del gioco, raccogliere tutto il formaggio delle cinque stanze.

PRESENTAZIONE 50%

Istruzioni in tedesco e caricamento lungo.

GRAFICA 69%

Sprite ben definiti ma male animati e fondali OK.

SONORO 77%

Alcuni movietti campionati e un paio di effetti sonori.

APPETIBILITÀ 80%

Il nome da solo attira...

LONGEVITÀ 64%

...ma il gioco è scarso.

GLOBALE 61%

Un mediocre giochino che cantra poco con gli omonimi personaggi.

TOP 10000

the 16-bit GAMES machine

Il fenomeno
della console



La prima rivista italiana
dedicata ai 16 BIT!

- ◆ COIN-OP:
dalle sale giochi al vostro monitor
- ◆ Il meglio della grafica
- ◆ I nuovi "film interattivi" firmati
cinemaware

VITAL

VARDAN

ITAL VIDEO, C64 (cassetta o disco)

Vardan è uno di quei tipi veramente "duri" che alla mattina, si alza, prende il suo caffè bollente,

dà un bacio alla moglieletta a si reca sul posto di lavoro, pronto a liberare la civiltà dal cattivone di turno.

Questa volta la sua attenzione è stata attirata dalle malefatte di una tale Hordax che è uscito dal suo regno degli inferi ed è venuto a rendere la vita più difficile alla popolazione.



Vardan, eh? Quanto gioco sembra più uno strano clone di "Goats'n'Goblins"... Comunque, lasciando stare la struttura ben poco originale la realizzazione è tutto sommato discreta e nel complesso è un prodotto giocabile. I fondali sciabbi e poco interessanti all'inizio diventano, con il passare dei quadri, sgargianti e molto ben definiti ispirandosi a un misto di G&G e Bionic Commandos. Gli spiriti sono animati piuttosto rozzaemente ma nel complesso sono fatiscenti. Una cosa che veramente mi ha indispettito è la mancanza di armi extra e buona verità eccezione per una grossa P sospesa per aria. Un varo e proprio tocco di classe è la mappa del percorso in puro stile G&G coin-op che nella stupenda versione di Chris Butler mancava. Nel complesso, un concetto vecchio ma una realizzazione buona.



na del Medioevo... a agli eroi. Ma Vardan E un eroe e lo dimostra subito interessandosi dell'accaduto e preparandosi a raggiungere il covo del malvagio... per stenerlo.

Vardan non ha paura, armato della sua fida lancia (e del suo coraggio) si prepara ad intraprendere il pericoloso viaggio attraverso le cinque zone che lo separano dalla meta finale.

Quello che non sa è che anche nel caso riuscisse a metter fine all'esistenza di Hordax, non ci sarà nessuna gentile donzella che gli darà un bacio di ringraziamento (se lo viene a sapere la moglie) a

non gli verrà dato neanche un centesimo (che spilorci) di premio: tutto quello che gli rimarrà sarà la soddisfazione di aver salvato (ancora una volta) l'umanità dall'estinzione. Dura la vita degli eroi, eh...

Comunque, accantonati i pensieri puramente venali, vi accingate (sì, avete capito bene: vi accingetevi! Non avate ancora capito chi lassa questo Vardan?) ad iniziare il viaggio, pur essendo al corrente del fatto che sulla vostra strada incontrerete non poche difficoltà e pericoli, oltre alle innumerevoli creature che Hordax sguinzaglierà alla vostra caccia.

I nemici sono ben intenzionati a non farvi arrivare al cospetto del loro capo e voi siete soli, ma l'esperienza è tanta e la forza pura, quindi (teoricamente) nessuno vi può fermare: partita di gran carriera attraverso le cinque zone con l'intento di arrivare lì dove nessun uomo è mai giunto prima...

Siete comunque ben consci del fatto che potrebbe anche essere l'ultima vostra missione, non perché l'avversario questa volta sia più forte del solito, bensì perché siete vicini all'età da pensionamento...





Sul tipo di gioco in questione mi pare non ci sia molto da dire (baste guardare le foto): un misto tra Ghost'n'Goblins e Wonder Boy che ha una fascia ben definita di appassionati del genere.

Quindi ipoteticamente il titolo assicurato. E invece non è così, probabilmente perché il confronto con i due prodotti sopracitati non regge e forse perché anche il mix che ne è risultato non è dei migliori. Avere un generico livello da percorrere evitando le epi giganti e saltando sulle piattaforme mobili, e poi dover reggere la fine entro un tempo limite dove ad attenderci non c'è il tipico mostro di fine livello ma un cartello con su scritto GOAL è un sacco demoralizzante e se poi i livelli sono solo 5 (e neanche tanto difficili) il tutto non regge. Peccato perché, come dicevo prima, il tipo di gioco è uno di quelli che va per le maggiori (persino Kernov è "simpatico" e gli appassionati) ma l'azione da shoot'am up frenetico di Wonder Boy con l'azione lenta ma possente di Ghost'n'Goblin non sono compatibili tra di loro. C'è inoltre da aggiungere che gli epi sono nettamente sotto la media anche quanto ad animazione e il sonoro percettibile coinvolgente a volte stona completamente con il ritmo di gioco. Il rocambolesco controllo del giocatore rende a tratti totalmente nulle le giocabilità. Io lo considererei personalmente un Ghost'n'Goblins senza armature, con un erme sola e che non si può abbassare, misto a un Wonder Boy con pochi livelli, non tanto frenetico e senza skate-board. Ripeto che potrà piacere a molti, ma quello che offre e quel prezzo è troppo poco: un prezzo da budget sarebbe stato l'ideale. Non ci resta che sperare che i programmatori della Ital Video riescano, in futuro, a realizzare qualcosa di veramente coinvolgente ed ORIGINALE, noi saremo sempre disposti a recensirlo!



PRESENTAZIONE 54%
Istruzioni in italiano (come poteva essere diversamente) ma nessun'altra opzione.

GRAFICA 47%
Sicuramente la cosa peggiore che possiate trovare in Varden: sprite piccoli, mal definiti e oltre tutto pessimamente animati viaggiano su fondi privi di una qualsiasi ispirazione. Il controllo del vostro eroe. Inoltre, non è dei più felici.

SONORO 64%
Varia da "coinvolgente al massimo" e "floscia e inesistente". Comunque generalmente di buona qualità.

APPETIBILITÀ 85%
Questo tipo di gioco ti prende sin dalla prima partita...
LONGEVITÀ 61%
...e non ti lascia più finché non lo finisci. Purtroppo questo è troppo facile.

GLOBALE 67%
Un gioco stabilmente nella media ma solo grazie ai giochi e cui inegabilmente ispirato.

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

Commodore 64 + Registratore + 5 giochi + 1 joystick	L. 340.000
Commodore 128	L. 300.000
Amiga 500	L. 850.000
Amiga 2000	L. 1.750.000
Monitor 1084 S	L. 550.000
Drive Oceanic Compatibile Commodore 64	L. 240.000
Drive 1541 II* Commodore	L. 330.000
Drive 1571 Commodore	L. 350.000
Drive Esterno 1010 Commodore (A. 500)	L. 220.000
Drive interno 2010 Amiga 2000	L. 200.000
Stampante New 1230 MPS per 64 e Amiga	L. 350.000
Stampante Mannesmann Tally per Amiga	L. 330.000
Atari 1040 STFM	L. 1.000.000
Atari 520 STFM + 1 Drive 1 MB.	L. 850.000
Amstrad PC 1640 - 2 Drive - Monitor Mono	L. 1.700.000
Amstrad PC 1640 - 2 Drive - Monitor EGA	L. 2.400.000
Amstrad PPC 1640 Portatile + 2 Drive	L. 1.750.000
Amstrad PPC 1512 Portatile + 1 Drive	L. 1.100.000
PC-XT Philips 9100 - 1 Drive 3"1/2 - 1 Drive 5"1/4 - Monitor 14"	L. 1.750.000

Vasto assortimento software per COMMODORE 64 - AMIGA

IMB PC XT - MSX - AMSTRAD CPC 464/664

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

SUPERGAMES sas - Via Vitruvio, 38 - 20124 MILANO Tel. (02) 6693340

Bigfoot with King C

March 2

Riusciranno un cacciatore e una ragazza, due studentesse di Yale, ed un filone di pane secco salvare il mondo da una cospirazione extraterrestre? ...Non senza il vostro aiuto!



Istruzioni e programma in ITALIANO!!!

Disponibile per C64/128 Discò, AMIGA, PC e compatibili

RAMBLER
TRIES
KILL
RENTS

...e un misterioso thriller
...San Francisco, Miami, Egitto,
...da risoluzione tridimensionale

...umorisimo e che trabocca di umorismo
...Piegacervelli... Con Zak e i suoi compagni
...prodotta dalla Lucasfilm giochi... Con Zak e i suoi compagni
...Inghilterra, Katmandu, Zaire, Perù, Atlantide, il triangolo delle Bermuda, Ma
...Libri dalla schiavitù della tastiera. Con il semplice ausilio del mouse
...o del joystick si individuano e si "cliccano" caratteri, oggetti ed azione
...che si vogliono attivare

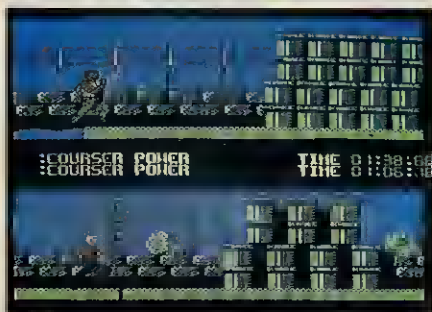




BUDGET ^a Go-Go!!!

Qualcuno ha detto, una volta, che le riproposte sono — insieme alle compilation — un segno della crisi: ma se questo significa poter acquistare un originale come il caro, vecchio Manic Miner oppure il glorioso Tetris, allora ben venga la crisi! E poi, come si fa a parlare di crisi quando nelle sei pagine di Preview di questo numero non siamo riusciti nemmeno a mettere tutti i titoli annunciati per i prossimi due o tre mesi? Senza contare che abbiamo già materiale a disposizione per decine di recensioni... compresi un sacco di giochi economici! Intanto beccatevi questi...

.....



PARA ASSAULT COURSE

Zeppelin, per C64

Phwopari! Eccoli arrivare, i paracadutisti. Sguardo duro con il loro berretto rosso, i capelli a spazzola ed un fisico da fare invidia ad un wrestler professionista. Come pensate che siano riusciti ad ottenere bicipiti di quelle dimensioni. Di certo non davanti ad uno schermo con un joystick in mano, ma con anni ed anni di allenamenti veramente duri. Come, in particolare, lo potrete sapere giocando a Para Assault Course. C'è la possibilità di scegliere quattro diversi percorsi, uno più diffici-

le dell'altro. Non è troppo male con la possibilità di giocare con un vostro compagno sull'altro joystick, sprita sopra la media ed uno scrolling fluido insieme a musiche decanti ed effetti sonori passabili. Se vi piacciono i giochi di questo genere e non vi è bastato Combat School questa potrebbe essere una buona (e soprattutto più economica) alternativa.

GLOBALE 67%

OCTOPLEX

Mastertronic, per C64

E' risaputo che i maghi sono brutta gente da superare, specie se sono terribili quanto Zolt. Alla fine ce l'hai fatta, ma la sua vendetta è stata tremenda: al tuo ritorno ti ha trasformato in un piccolo, mostruoso scherzo genetico. E non è tutto, ti ha anche lanciato all'interno della sua gigantesca prigione molecolare, conosciuta come l'Octoplex. Questo non è certo un bel posto e non è una sorpresa che il tuo scopo principale sia cercare di sfuggirne. Se state pensando che questa sia un modo un po' originale

per introdurre l'ennesimo shoot'em up vi state sbagliando, Octoplex è infatti la versione casalinga di un vecchio coin-op, Painter. Comincia con una schermata iniziale animata, insolita per un budget, e se il gioco non è niente di particolare, soprattutto dal punto di vista tecnico, è però un simpatico rompicapo che riuscirà a tenere impegnati i vostri neuroni per un po'.

GLOBALE 70%





COLOSSEUM

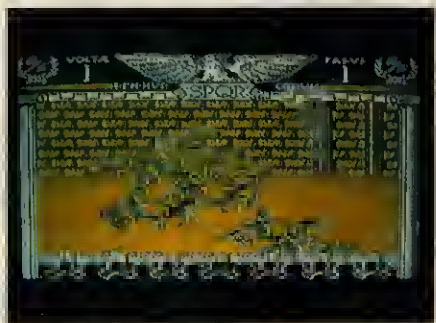
KIXX, per MSX

Vi ricordate della storia dei nomi di ARTURA (tipo Merdin, Artura, Morgassa ecc.)? Beh, qui hanno usato

lo stesso sistema: tu sei Benurio, il figlio di un modesto mercante che grazie alle proprie doti fisiche e morali (oltre a essere un azionista della Thalamus) era riuscito a diventare rapidamente uno degli ufficiali più amati e rispetta-



Himmm... Per le serie "come camuffare un MSX da Spectrum e vivere felici". Se non fosse per il sonoro (tre l'altro molto misero) appena calcolato Colosseum mi è sembrato di aver collaudato il computer sbagliato. Tutto sa di Spectrum: la monochromia, lo scroll penoso a così via (lo scroll penoso sarebbe una caratteristica dello Spectrum, eh, 64iste sfigato?; NdDE). Per fortuna il giochino non si besa molto su questi elementi e non risente dell'aspetto e di poco infimo. Il prodotto in se stesso è valido e divertente, seppur frustrante a necessità di molte perseveranza. Al di là del gioco stesso vi è poi da notare alcuni tocchi simpatici: quelli le scritte in simil-latino e l'effetto delle curve. A questo prezzo, marita un'occholata.



ti della Legione Romana. Sì, in quei tempi (e pure in questi!) l'invidia era una specie di sport nazionale e un certo Nario, comandante in capo delle guardie dell'imperatore, non vedeva di buon occhio la crescente popolarità del signor B. Nerio trovò una buona occasione per screditare Benurio quando scoprì la sua relazione con una giova-

ne cristiana (Dallas! Dinasty! Falcon Crest!) e lo accusò pubblicamente. Per provare la sua innocenza Benurio deve superare una prova nel Circo Massimo. Questa prova consiste nel compiere quattro giri dell'arena a bordo di una biga. Nel percorso affronterete altri gladiatori armate di spade, reti, mazze e così via che faranno di tutto per mandarvi

MANIC MINER

Mastertronic, per C64

Signore e signore, ecco a voi Willy. Cuor di leone e con tanto sale in zucca, ha deciso che i pettegolezzi su alcune ricchezze inestimabili non possono essere ignorati, così eccolo armato di piccone e corda, l'elmetto calcolato sulla testa, e giù dentro il pozzo minerario. Si comincia con tre vite a disposizione ed una riserva d'aria per ognuna delle vite, e lo scopo in Manic Miner è quello di raccogliere gli oggetti luminosi sparsi per ognuna delle stanze/schermi prima di dirigersi verso l'uscita, evitando che l'aria a nostra disposizione si esaurisca prima di esserci riusciti. E come se tutto ciò non fosse abbastanza sadico, abbiamo la disgrazia di dovere aver a che fare con le peggiori carogne dell'Inferno Minerario di Subrillon. Vincere significa superare tutte e venti le caverne del gioco riu-



Come dovrai dire? Splendido, favoloso, meraviglioso, wow, e tutto il resto. Perché? Ma come? Ragazzi, il mio gioco preferito di ogni tempo è qui ancora una volta. Ancora una volta posso ridacchiare evitando gli spiriti rimbalzanti, ascoltando gli effetti sonori terrificanti e la diabolica simpatia che rendono Manic Miner quello che è... Manic Miner. Una leggenda nella vita di ogni amorettona, questo gioco è una tappa obbligata per tutti coloro che non si possono dare una copla (in senso di copla originale, ahm) e ad un prezzo così ridicolo faresti una figuraccia a lasciarlo scappare!



Caspiata! Il personaggio preferito di tutti gli otobitisti è tornato sugli schermi del C64, a vantaggio di coloro che (forse troppo giovani a quel tempo) se lo lasciarono sfuggire la prima volta, a non ha perso un briciolo del suo fascino originale, della sua classe e del suo buon gusto per i capelli! E' ancora dotato della sua caratteristica "carina", con gli spassosi "cattivoni" (siamo seri, come può un casso essere considerato una minaccia per l'umanità?), gli effetti sonori dei vecchi tempi e la colonna sonora meravigliosamente grecciente — a dopo (ahm) anni la sua giocabilità resta praticamente la stessa. Manic Miner ritorna da un glorioso passato, a a questo prezzo da budget il suo ritorno è ancora più glorioso — non perdetelo assolutamente!



AIR
HIGH SCORE 000600 SCORE 000100

a gambe all'aria. Dovrete inoltre fare attenzione ai muri retti che di quando in quando appaiono. La rappresentazione del gioco è laterale con un paio di effetti simpatici in corrispondenza delle curve. Armati d'un'ascia, potrete conquistare l'arma dell'avversario semplicemente (!?!?) uccidendolo. Che vinca il migliore!

PRESENTAZIONE 64%

Istruzioni standard Toposoft.

GRAFICA 59%

Esageratamente monocromatica con un paio di tocchi di classe.

SONORO 30%

Scarso più.

APPETIBILITÀ 69%

Un po' troppo difficile all'inizio...

LONGEVITÀ 71%

...ma perseverare aiuta.

GLOBALE 69%

Un concetto simpatico e rilassante.

scendo ad uscire dall'estremità opposta della miniera. Datti da fare Willy, che puoi farcela!

PRESENTAZIONE 88%

Schermi simpaticissimi. Un'interfaccia cinquantante e comandi paradisiaci.

GRAFICA 89%

Splendidamente ricca d'atmosfera e simpaticissima. Un po' minimalista ma eccezionalmente ben animata e colorata.

SONORO 67%

Pochissimi gli effetti sonori, troppo pochi, e una colonna sonora piuttosto 'grattosa'.

APPETIBILITÀ 96%

E' così facile lasciarsi prendere, e rimanerci attaccati come se vi avessero spalmatto di colla, tanto è avvincente.

LONGEVITÀ 94%

E' tanto frustrante, ma provate una sagrata delizia nel farvi appappare i neuroni dai suoi diabolici schami.

GLOBALE 95%

Solo Willy è capace di tanto. Un classico fra i classici, e ad un prezzo che lo rende praticamente un regalo.

LAS VEGAS CASINO

Zeppelin, C64

Sin dal giorno in cui il primo computer apparve sulla faccia della Terra, questa macchina meravigliosa venne sfruttata per simulare la totale casualità dei giochi d'azzardo. I programmi di roulette (normale e russa), di poker, di

re freddo senza doversi mai alzare dalla propria poltrona preferita, e sono uniti da una schermata in cui la nostra disponibilità finanziaria viene schematizzata da una serie di fiche che vengono maneggiate via joystick per indicare le puntate.



rubamazzo e di un-due-tre-stella hanno continuato a riprodursi negli anni, ma da qualche tempo non si vedevano simulazioni di questo genere. La Zeppelin ha pensato bene di rinfrescarci la memoria con questo Las Vegas Casino, che ci permette di rischiare incredibili fortune al tavolo verde senza dover nemmeno tirare il portafogli fuori di tasca. I giochi possibili sono quattro, tutti contenuti in un unico caricamento: si va dal baccarat tanto caro a James Bond alla classica roulette, con una puntata nel mondo dell'azzardo tipicamente americano di dadi e blackjack.

Tutti i giochi sono controllati da un semplice sistema ad icone che permette di suda-

Non sono un appassionato di giochi d'azzardo, ma penso di avere imparato sul computer più cose di un croupier professionista: ancora oggi le roulette elettroniche mi sbancano regolarmente, ma se non altro so che le palline ve lanciano in senso contrario alle rotazione del piatto. Perché vi dico questo? Ma è semplice: voglio avvisarvi di stare bene attenti ad evitare il Las Vegas Casino... perché il barano! Non solo la pallina della roulette viene lanciata nella direzione sbagliata, ma il mazzolino del blackjack usa carte triple e persino quadruple, per non parlare di quel disgraziato al tavolo del baccarat che riesce a fregarvi nel 98% del caso. Datemi retto, fuggite il delirio del gioco, o come minimo troverete un onelo!

Ogni gioco è rappresentato con una grafica chiara e generalmente bene animata, ed una musica in tipico stile Las Vegas accompagna il volgere della sorte. Il momento della nostra bancarotta viene rappresentato tragicamente con un'immagine notturna giocata sulle silhouette.



Tutto il divertimento ed il gusto di perdere i risparmi guadagnati col duro lavoro ed il sudore della vostra fronte, senza perderli veramente. Black Jack, Craps, Roulette e Baccarat, ci sono proprio tutti, pronti per privare tutta la vostra fortuna ed ebbilità. Iniziate con la miseria di 250 sterline (miseria? Basterebbero a pagare l'ossessione della mia macchina per un anno), per buttarvi dentro la mischia e cercare da colpo fortunato. A dire la verità non ci ho mai visto niente di particolare in giochi di questo tipo, come ad esempio i simulatori di slot machine, con tutta la loro fruttuosa danzante sullo schermo. Il divertimento dura al massimo sedici minuti, quando finalmente scoprite che in realtà non si vince un bel niente.

PRESENTAZIONE 81%

Comodo sistema di controllo ad icone, grafica funzionale ed istruzioni decenti.

GRAFICA 63%

Chiara e bene animata, anche se imprecisa in alcuni casi (vedi roulette).

SONORO 57%

Una musica appropriata che però non può essere esclusa.

APPETIBILITÀ 60%

I patiti del tavolo verde attendono il caricamento con l'impazienza...

LONGEVITÀ 33%

...sino a che non si renderanno conto di essersi fatti biondare.

GLOBALE 59%

I fanatici del casinò potrebbero anche provarlo, ma a loro rischio e pericolo.

MANIAC MANSION™

THE SOLUTION (IN 109 MOVES) BY: Pietro e Nuccio Pino

Prima di iniziare il gioco scegliete come compagni Dave, Bernard e Michael, anche se l'unico personaggio veramente indispensabile è Bernard. Dirigete i tre eroi sulla porta esterna della casa e date il comando a Dave. Sollevatelo zerbino davanti alla porta.

1. PICK UP DOOR MAT
A sotto di esso troverete una chiave, con la quale apre la porta d'ingresso.

2. PICK UP KEY

3. UNLOCK FRONT DOOR WITH KEY
Fate entrare in casa Dave e Bernard, lasciando Michael fuori dalla porta e in prossimità del campanello. Date il comando a Bernard. Fateli premere la gorgona destra ai piedi della scalinata.

4. PUSH GARGOYLE
Date il comando a Dave. Fatelo entrare nella porta aperta da Bernard e vi troverete nella sala del reattore. Accendete la luce.

5. TURN ON LIGHT SWITCH
e dirigetevi verso l'estremità sinistra della sala. Vicino alla custodia dei fusibili (fuse box) c'è una chiave, che prendete.

6. PICK UP SILVER KEY
Date il comando a Bernard e fatelo entrare nella prima porta all'estrema destra dell'atrio, diridendolo verso la radio di fianco alla prima finestra. Fateli smontare l'apparecchio.

7. OPEN OLD FASHION RADIO
e al suo interno troverete una valvola. Prendetela.

8. PICK UP RADIO TUBE
Ora dirigete Bernard e destra e fatelo entrare nella biblioteca. Accendete la luce.

9. TURN ON LAMP
e andate a destra verso la poltrona. Alla base della biblioteca c'è un pannello mobile (loose panel); spingetelo.

10. PUSH LOOK PANEL
a rivelare una nicchia contenente una musicassetta; la prendete.

11. PICK UP CASSETTE TAPE
Ora tenetevi nell'atrio e salite le scale fino al primo piano. Fate entrare Bernard nella porta all'estrema destra del pianerottolo (stanza della musica) e lasciatelo lì.

Date il comando a Dave. Fatelo uscire dalla sala del reattore e dirigitelo in cucina (prima porta a sinistra nell'atrio). Lasciate la torcia sul mobile. Camminate verso il frigorifero con molta cautela: sa scorgere la moglie del dottore vicino al frigorifero, fati

tivi inseguire fino alla porta cercando di non farvi catturare e rientrate in cucina dopo aver aspettato nell'atrio per qualche secondo, a questo punto la via dovrebbe essere libera. Aprite dunque il frigorifero.

12. OPEN REFRIGERATOR
e cercate al suo interno la lattina di Pepsi (can of Pepsi); prendetela.

13. PICK UP CAN OF PEPSI
prima che il figlio del dottore, Weird Ed, scenda in cucina a prendere il formaggio. Attraversata la sala da pranzo (porta alla destra del frigorifero) senza prendere niente e arrivate fino al ripostiglio. Aprite la serratura della porta chiusa servendovi della chiave d'argento.

14. UNLOCK DOOR WITH SILVER KEY
poi prendete i due oggetti degli scatti.

15. PICK UP GLASS JAR

16. PICK UP FRUIT DRINKS
Ora uscite dalla porta appena aperta e uscite in piscina. Riempite la bottiglia di vetro (glass jar) con l'acqua radioattiva della piscina.

17. USE GLASS JAR WITH SWIMMING POOL
rientrate in casa e fate tutto la strada fino all'atrio dopo esservi assicurati che Weird Ed sia già sceso in cucina a prendere il formaggio oppure che non abbia ancora manifestato l'intenzione di andarci. Salite fino al pianerottolo del primo piano ed entrate nella porta a sinistra (sala dell'arte). Raccogliete i seguenti oggetti:

18. PICK UP BOWL OF WAX FRUIT

19. PICK UP PAINT REMOVER
Uscite dalla stanza e infilate la porta centrale del pianerottolo, dirigetevi a destra e salite le scale. Vi troverete sul pianerottolo del secondo piano. Camminate un po' a sinistra e non appena vi si presenterà davanti il Tentacolo Verde (Green Tentacle) dategli la frutta di cera e la bibita.

20. GIVE BOWL OF WAX FRUIT TO GREEN TENTACLE

21. GIVE FRUIT DRINKS TO GREEN TENTACLE
Momentaneamente soddisfatto: il Tentacolo vi lascerà salire le scale indisturbati. In cima scoprirete un pianerottolo con cinque porte: entrate in quella al q'extrema destra (sala del mirato). Uscite il solvente sulla macchina di vernice che copre la parete destra.

22. USE PAINT REMOVER ON PAINT BLOTCH
Togliendo la vernice scoprirete una porta. Ora rivolgete la vostra attenzione alla pianta carnivora (Man-eating Plant). Dategli il contenuto della bottiglia di vetro.

23. GIVE JAR OF WATER TO PLANT
Bevendo l'acqua radioattiva della piscina, la pianta crescerà fino a raggiungere la bottola sul soffitto. Poi renderà la creatura inoffensiva, dategli la lattina di Pepsi.

24. GIVE CAN OF PEPSI TO WEIRD ED

Dato il comando a Bernard, fateli salire le scale fino al terzo piano e mandatelo nella prima porta a sinistra (stanza del dottor Field). Leggete il poster affisso alla parete.

25. READ WEIRD POSTER
a prendete poi del numero della Meteor Police. Raccogliete la torcia nella moneta.

26. PICK UP DIME
Ora aggiustate la radio mettendo la valvola in vostro possesso nell'apposito alloggiamento.

27. USE RADIO TUBE IN TUBE SOCKET
Salite la scala a pioli sulla sinistra e vi troverete nella stanza del Tentacolo Verde. Ignorate la crisi esistenziale di quest'ultimo e prendete dalla stanza i due oggetti:

28. PICK UP RECORD
29. PICK UP YELLOW KEY
Ovunque l'ultimo oggetto si trova appeso alla parete destra della stanza.

Ora fate tornare Bernard al pianerottolo del terzo piano e conducelo nella seconda porta da destra (stanza del cugino Ted). Fatelo asserciare alla Hunk-O-Matic (una leva per incrementare la forza. Piazzatelo vicino alla porta che dà sul pianerottolo a detta il comando a Michael, che si trova fuori della porta di ingresso della stanza). Fateli suonare il campanello due volte.

30. PUSH DOORBELL

31. PUSH DOORBELL
Weird Ed, credendo che sia arrivato il postino, si affrettà ad uscire dalla sua stanza per scendere a ritirare il suo presunto pacco. Questo trucco funziona solo finché non arriva il vero postino a consegnare il pacco. Fate agire il nano Bernard. Uscite velocemente dalla stanza del cugino Ted, dove vi trovavate, e indirizzate l'ultimo nella porta all'ingresso della stanza di quelle da cui siete usciti (stanza di Weird Ed). Prendete l'adorato orologio di Ed.

32. PICK UP HAMSTER
Nascosto dietro di esso si trova una scatola magnetica (card key). Prendetela velocemente.

33. PICK UP CARD KEY
Sempre il più rapidamente possibile dirigitelo al portellone salvadanza di Ed a rompere, portando alla luce questo monetone. Prendetelo almeno una.

34. OPEN PIGGY BANK

35. PICK UP DIME
Quando Weird Ed rientra nella stanza, restituitegli il Ciofeto. Ed vi ringrazierà commosso, e si dimenticherà di impignorarvi nella segrete.

36. GIVE HAMSTER TO WEIRD ED

Uscite dalla stanza di Ed e scendete al primo piano. Uscite sul pianerottolo e tornate nella stanza della musica. Registrate il disco preso dal Tentacolo sulla cassetta in vostro possesso.

37. USE RECORD ON VICTROLA

38. USE CASSETTE TAPE IN CASSETTE RECORDER

39. TURN ON CASSETTE RECORDER

40. **TURN ON VICTROLA.** Dal giradischi (Victrola) si innalzerà una vibrazione acustissima che romperà il vaso antico sul pianoforte. A questo punto spegnete tutto e riprendete la cassetta.

41. TURN OFF VICTROLA

42. TURN OFF CASSETTE RECORDER

43. PICK UP CASSETTE TAPE

Fate scendere Bernard in salotto e posizionatelo vicino all'armadietto su cui è appesa la radio. Apritelo lo sportello.

44. OPEN CABINET DOOR

e suonate la vostra cassetta nel magnetofono.

45. USE CASSETTE TAPE IN CASSETTE PLAYER

46. TURN ON CASSETTE PLAYER

Il mangiacassette riprodurrà la vibrazione registrata e nella sala della musica (ovvero il richiamo di accompagnamento della femmina del Tentacolo) facendo rompere il candeliero di cristallo al centro del salotto nonché le due finestre laterali. Fra i cocci del candeliero si trova sul pavimento troverete una chiave arrugginita. Raschiatela.

47. PICK UP OLD RUSTY KEY

Questa chiave vi servirà per uscire dalla segrete nel caso vi facciate catturare per sbaglio da qualche membro della famiglia o da uno dei due tentacoli. Adesso attraversate l'atrio e uscite in giardino dalla porta principale. Soltanto i cespugli alla sinistra della scalinata, scoprirete una grata chiusa dalla ruggine. Grazie agli esercizi fatti con la Hunk-O-Matic Machine, Bernard è ora abbastanza forte per sollevare la grata, aprendo un passaggio che verrà in seguito utilizzato da Michael.

48. PICK UP BUSHES

49. PULL GRATING

Sempre con Bernard, rientrate in casa o, passando per la cucina, raccogliete la torcia elettrica.

50. PICK UP FLASHLIGHT

Proseguite attraverso la sala da pranzo e il pianerottolo, recandovi in piscina. Aprite il cancello della piscina.

51. OPEN GATE

ed entrateci, arrivando fino al cancello chiuso sul retro. Con i muscoli irrobustiti dalla Hunk-O-Matic Machine, Bernard riuscirà a sollevare il cancello e a entrare nella sara-de-sca del garage.

52. OPEN GARAGE DOOR

Dentro il garage troverete la vettura di Ed (Weird Edsel). Prendete la maniglia di rubinetto (water faucet handle) e la maniglia.

53. PICK UP WATER FAUCET HANDLE

e aprite il colano del Weird Edsel servendovi della chiave gialla presa nella stanza del Tentacolo. Vorrete.

54. UNLOCK TRUNK WITH YELLOW KEY

All'interno del cofano troverete una cassetta degli attrezzi. Prendetela.

55. PICK UP TOOLS

A questo punto

tornate alla piscina e posizionare Bernard in cima alla scaletta che scende nell'acqua. Date ora il comando a Michael, che si trova ancora fuori dalla casa. Dirigetelo verso le grata aperte di fianco alle scalinate.

56. WALK TO GRATING

Michael si troverà ora in uno scanalato percorso da tubi. Fategli camminare a destra finché non trova un volano (water valve). Girando il volano, apritelo la valvola di scarico della piscina.

57. OPEN WATER VALVE

Dato rapidamente il comando a Bernard, fategli scendere giù per la scaletta e vi troverete sul fondo prosciugato della piscina, dove è nascosto un altro reattore nucleare. Ignorate il pulsante rosso e prendete la radio sulla sedia e la chiave lucicante (glowing key).

58. PICK UP RADIO

59. PICK UP GLOWING KEY

Fate risalire Bernard velocemente e cedete l'iniziativa a Michael. Fate richiudere a quest'ultimo la valvola della piscina.

60. CLOSE WATER VALVE

L'altro osserà immediatamente di suonare e il pericolo di autodistruzione del reattore sarà momentaneamente scongiurato. Sempre con Michael, uscite dallo scanalato ed entrate in casa, posizionandovi vicino alla porta della sala del reattore. Date ora il comando a Bernard. Ripercorrete tutta la strada attraverso il ripostiglio, sala da pranzo e cucina e tornate nell'atrio. Aprite la porta del reattore per Michael col solito sistema.

61. PUSH GARGOYLE

e, dopo aver restituito il comando a Michael, fatele entrare nella sala del reattore e aprite la scatola dei fusibili (fuse box) rimanendo nella immediata vicinanza. Appena entrate nella sala del reattore dovete ricacciare la luce spenta precedentemente dal Tentacolo Viole.

62. TURN ON LIGHT SWITCH

63. OPEN FUSE BOX

Tornate su Bernard e dirigetelo in biblioteca facendolo passare attraverso il salotto. Riparate il telefono di fianco alla poltrona servendovi degli attrezzi trovati in garage.

64. FIX PHONE WITH TOOLS

Salite di nuovo al terzo piano ed entrate nel bagno della stanza del cugino Ted (la porta contrassegnata da una sedia a rotelle). Aprite la tenda della doccia.

65. OPEN SHOWER CURTAIN

Nella vasca da bagno troverete la mummia del cugino Ted. Cercate il rubinetto dell'acqua sulla destra della doccia e montatelo sopra la doccia. Trovate in garage.

66. USE WATER FAUCET HANDLE ON WATER FAUCET

Aprendo il rubinetto, la mummia di Ted si sposterà rivelando il senso della scritta sulla parete.

67. TURN ON WATER FAUCET

Per leggere la seconda parte del nu-

mero sulla parete, chiudetelo di nuovo il rubinetto.

68. TURN OFF WATER FAUCET

Prendete nota del numero di Edna, la moglie del dottore, scritto sulla parete. Poi mandate Bernard da Dave, cioè nella sala del ritratto. Aprendo la radio trovate nella piscina scoprirete le benne per la torcia.

69. OPEN RADIO

70. USE BATTERIES IN FLASHLIGHT

Entrate con Bernard nella porta macchiata di vernice. Vi troverete in una stanza buia. Accendete la torcia.

71. TURN ON FLASHLIGHT

e individuate sulla parete due cavi (wires) tranciati. Date ora il comando a Michael, nella sala del reattore. Fategli interrompere il circuito elettrico agendo sui fusibili (circuit breakers).

72. TURN OFF CIRCUIT BREAKERS

Tornate rapidamente su Bernard e fategli riparare i cavi spezzati servendovi degli attrezzi.

73. FIX WIRES WITH TOOLS

Ridate il comando a Michael e fategli ridare corrente al circuito.

74. TURN ON CIRCUIT BREAKERS

Prima che il Tentacolo Viole scenda ad investigare le cause dell'interruzione. Portate Michael in biblioteca velocemente e piazzatelo vicino al telefono. Tornate su Bernard e fategli spegnere la torcia.

75. TURN OFF UT FLASHLIGHT

Poi rientrate nella sala del ritratto e date tutte le chiavi utili a Dave.

76. WALK TO HATCH

77. GIVE OLD RUSTY KEY TO DAVE

78. GIVE GLOWING KEY TO DAVE

79. GIVE CAPO KEY TO DAVE

Date il comando a Dave. Mandatelo fuori dalla stanza di Edna (seconda porta a sinistra sul pianerottolo) e aprite la porta, senza però entrare nella stanza. Tornate su Michael e fategli usare il telefono.

LE ULTIME 30
MOSSE SU
ZZAP! DI
LUGLIO!!!
NON
PERDETELE...

Ah, le care vecchie anticipazioni: da quant'è che non vi scioppate uno di quegli appetitosi 'inserti' col titolone 'prossimamente sui vostri monitor'? Ultimamente le preview dei nostri amati otto bit sono apparse quasi a pizzichi e smozzichi, lasciando in molti di voi l'impressione negativa di un periodo morto (o alquanto moribondo)... Niente paura! Come si dice? Abbiamo le tecnologie adatte... lo possiamo ricostruire! E allora diamoci dentro e vediamo insieme cosa ci riserva questo brumoso futuro, squarciando le nebbie che avvolgono le software house (e le menti dei programmatori, vista la qualità del software degli ultimi mesi) e rivelando (in trenta titoli, tanto per cominciare) ciò che apparirà...

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

3D POOL Firebird

La moda dei biliardi computerizzati non sembra essere tianontata: mentre nel settore dei sedici bit la Inlogrames sale alla ribalta con simulazioni come Billard Simulator (no, non è la Code Masters, davvero!), la Firebird risponde anche sul fronte degli otto bit con questo nuovissimo 3D Pool.

Alle spalle di questo gioco troviamo il campione europeo di biliardo Joe 'Malfese Joe' Barbara

(pensate che ho creduto fosse una donna fino a quando ho visto la foto; NdR), e la caratteristica che dovrebbe renderlo 'particolare' è la possibilità di ruotare il tavolo di gioco (il biliardo stesso) in modo da rendervi il tiro il più comodo e controllabile possibile (sarebbe come girarvi intorno — realistico, vero?).

Visto quello che i nostri amici della Telecomsoft sono riusciti a fare con Carrier Command, Virus e Starglider 2, ci dovremmo aspettare grandi cose da questo gioco in 3D — perfino nella versione a sedici bit.

Il gioco è stato programmato da Nick Pelling (Orlando) della Aarvark Software nelle versioni BBC/Electron (chissà che non ne venga fuori una versione per Olivetti Prodest) e Commodore 64, mentre la versione 'Z80' (Spectrum, Amstrad ed MSX) è frutto delle doti programmatiche di Jeff Calder.

Riguardo al titolo, quello definitivo potrebbe essere Malfese Joe's 3D Pool Challenge (3D Pool era troppo facile, vero?!?).

Tra le altre caratteristiche tecniche del gioco c'è ad esempio la possibilità di 'zoomare' sul tiro che state per eseguire, difficoltà selezionabile, modo pratico, otto sfidanti (tra cui campioni come Flash Harry, Mighty Mike, Catford Kid o Fast Freddy) o un vostro amico come avversari, tir



'speciali' del campione e possibilità di definirne di vostri... il 'simulatore di biliardo' definitivo, a quanto pare!!



AAARGH! Melbourne House

Ricordo ancora nitidamente (nonostante la mia 'vecchiaia' informatica) la sua apparizione sull'Amiga: l'impatto visivo di questo gioco era notevole — due enormi personaggi in una saga di distruzione e morte — Aargh! è stato uno dei primi giochi capaci di rappresentare degnamente la potenza grafica dell'Amiga. E' passato qua-

si un anno da quella prima versione pubblicata dalla Melbourne House, ed ora è la volta dei possessori di otto bit: a voi l'onore di distruggere villaggi, sterminare popolazioni, bruciare, divorare, e abbattere templi.

Un'attività forse poco edificante, ma giustificata dal vostro desiderio di sconfiggere il mostro (sì, è corretto: 'mostro', non 'vostro') avversario per rubare il suo uovo e riuscire così a penetrare nella montagna sacra. Una trama piuttosto movimentata, anche se non particolarmente 'spessa': la domanda che molti si porranno a questo punto è "lotta la grafica dei sedici bit, cosa rimarrà?". La risposta potrete trovarla, naturalmente, nella recensione che seguirà, si spera, fra un mese...

ADVANCED SOCCER SIMULATOR MAD

Se c'è ancora in giro qualche spectrumiano amante del calcio, sarà felice di sapere che la Mastertronic ha intenzione di pubblicare un Advanced Soccer Simulator al quale potranno giocare fino a otto persone (sapete, non ce lo vedo uno Spectrum con otto joystick, proprio non riesco a immaginarmelo). La simulazione calcistica offrirà la possibilità di gestire fino a ottanta squadre diverse e quattro livelli di difficoltà, oltre alla — udite, udite — possibilità di salvare la situazione di gioco. Ma la novità più interessante è che... si tratta di un gioco economico!! Speriamo venga regolarmente importato...

BAAL (Psygnosis) Melbourne H

Prima ancora che potessimo vedere Obeliskator sul C64, ci hanno annunciato l'arrivo del suo 'surrogato': si tratta di Baal, che rispetto al suo predecessore si presenta più come un gioco arcade, eliminando lo scomodo sistema di controllo a icone che aveva caratterizzato anche Barbarian della stessa casa.

In Baal dovete calarvi, sempre indossando l'ormai mitica tunica rossa e armati del solito leforfalcone, fin dentro gli inferi stessi: vi aspettano decine di piattaforme e di mostruose crea-

tura che cercheranno di colpirvi col loro micidiale "spuito" o con palle di fuoco da ogni direzione — volando contro di voi, appese al soffitto, spuntando dal terreno, etc. Insomma, se avete voglia di blastare ed esplodere senza salire su un'astronave, Baal è proprio il gioco che stavate aspettando...

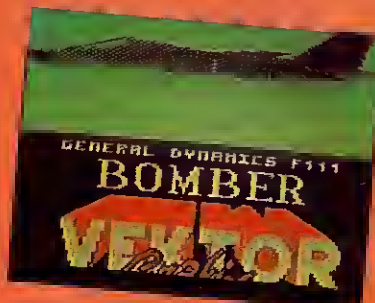
BATTLETECH (Infocom) Activision

Tutti i "roleplayers" accaniti avranno certamente sentito parlare di Battletech (se n'è parlato anche in uno dei primi numeri di TGM) — non poteva quindi mancare una versione computerizzata del RPG, e chi poteva realizzarla meglio del "numero uno" in fatto di avventure? E' infatti grazie alla Infocom se da oggi Battletech vedrà la luce sui personal più diffusi.

Jason Youngblood è il guerriero cadetto protagonista di questo RPG pieno d'azione, e voi — nei suoi panni — dovrete difendere l'integrità del vostro pianeta, il vostro onore e la vostra stessa vita.

Nello schema di gioco è stata anche inserita "l'Arena", una sezione di tipo gladiatorio che vi permette di aumentare le vostre capacità ed accumulare punti valore slidando gli avversari in un duello dopo l'altro. La Infocom promette ricchezza di contenuti e profondità della trama e dei personaggi, e conoscendo i loro precedenti prodotti possiamo mettere la mano sul fuoco. La struttura di Battletech è formata da uno degli universi RPG mai realizzati: circa quattro milioni di luoghi diversi!

Le sequenze animate del gioco sono realizzate in uno stile grafico tipico dei fumetti "manga" giapponesi (su TGM si è parlato anche di questo, naturalmente).



BOMBER (Vectro Grafik) Activision

E' forse giunto il momento tanto atteso da molti smanettoni: Bomber potrebbe essere il primo si-

mulatore di volo e combattimento capace di far divertire anche i non appassionati di questo genere. Andy Craven (che, insieme a John Lewis — ex Direttore della Cascade — è a capo della Vectro Grafik) ha infatti commentato l'imminente pubblicazione del gioco con queste parole: "Ho sempre pensato che i simulatori di volo dovrebbero essere divertenti da giocare. Troppi simulatori sembrano entallizzare in modo eccessivo elementi che distruggono dall'elemento ludico vero e proprio. Abbiamo progettato BOMBER



l'A.C. in modo tale da permettere al giocatore la scelta fra un approccio strategico oppure una forma diretta di shoot'em up'.

Il vostro aereo può essere selezionato da un menu che comprende Tornado, F-15 Strike Eagle, F-4 Phantom, F-111, Saab Viggen e Mig 27 Flogger. Anche l'avversario può essere sempre diverso, selezionato da un menu di 14 avversari. Naturalmente il tutto condito nella più pura animazione tridimensionale.

Bomber ha richiesto oltre nove mesi di lavoro da parte di diversi programmatori, a quello che più mi rammenta è che ci saranno delle persone che in pochi giorni lo ridurranno ad un semplice disco pirata e lo diffonderanno come... beh, lasciamo perdere!

CENTURI ALLIANCE Domark 'Bro- deibund

Dall'autore di The Bard's Tale I e II, un gioco che si spinge nel futuro fino al XXII Secolo, quando l'intera galassia è dilaniata da un'orribile guerra. Il vostro scopo primario è quello di raccogliere un esercito di avventurieri, dopodiché dovrete guidarli da un pianeta all'altro nel disperato tentativo di riportare alla normalità l'esplosiva situazione in cui versano le razze che li popolano. In questa vostra missione vi ritroverete a fronteg-

giare situazioni mozzafiato in tempo reale, come quando dovrete stabilizzare un reattore nucleare prima che esso raggiunga il livello critico di instabilità ed esploda annientando voi e la vostra banda. Non potrete permettervi errori, in Centuri Alliance...

DOM NATOR System 3

Quando finirà questa moda degli shoot'em up spaziali a scrolling orizzontale ed armamento

progressivo? Probabilmente mai, o almeno possiamo essere certi che durerà quanto il fenomeno dei videogame in generale. Dominator comunque è fra i migliori esemplari di questo genere ormai abusato, e la versione Spectrum, che abbiamo avuto modo di vedere velocemente ma troppo tardi (o troppo presto?) per sapere se sarà disponibile anche in Italia e in quali versioni, era davvero eccellente. Inutile stare qui a descrivere il gioco: a parte il primo livello a scrolling verticale, abbondano sezioni organiche e metalliche, mostri e mostruosità di fine livello, armi aggressive e via discorrendo. Tenetevi sintonizzati 'che ne parleremo appena possibile.

THE NINJA WING The Sales Virgin Mastertronic

Anche questo titolo della Tecmo, dopo Sikwor m, verrà convertito per la Virgin dagli stessi programmatori che hanno pensato alla trasposizione del primo titolo. Il coin-op è uno shoot'em up dalla grafica superba, formato da sette livelli di fondali organici che spaziano da enormi farfalle mutanti a salmoni giganti — ed altre mostruosità che scoprirete giocando. Naturalmente non mancano le armi aggressive da conquistarsi lungo la strada, soltanto che stavolta esse potranno essere "rubate" dal secondo giocatore o persino dagli alieni. Niente paura, però, perché il secondo giocatore potrà anche giocare al vostro fianco, come in tutti gli shoot'em up che si rispettino... A proposito, sapete che la Virgin Mastertronic ha in programma di convertire anche due titoli della Taito? Si dice che siano The Ninja Warriors e Continental Circus... staremo a vedere.

GILBERT - ESCAPE FROM DRILL (Enigma Variations, Again Again)

Nel mondo dei "serial" televisivi inglesi (in questo caso *Get Fresh* e *Gilbert's Frigate* della ITV) portati nelle RAM dei nostri amati computer, arriva anche una mostruosità mucoside e putrefacente conosciuta (oltremarica) col nome di *Gilbert*: confesso di non aver mai visto alla TV questo essere disgustoso (non avrò perso molto, comunque), ma per consentirvi di identificarlo pubblicamente una sua foto (da guardare lontano dai pasti e in nessun caso prima di andare a letto). I programmatori che hanno creato lo spin-off, e che si presentano con il nome di *Enigma Vario-*

mostrosità di ogni genere a cui sparate per soddisfare i vostri più bassi istinti blastatoirici (dal latino blastatorius II: NdR).

RON LORD Ubi Sofit

Sono già apparsa foto della versione Amiga di questo gioco, ma adesso è ora di mostrare anche un'immagine della versione per C64. Cosa? La storia? Beh, diciamo che durante gli ultimi cinque anni siete stati a combattere in Terra

Santa; tornati a casa, scoprite che vostro padre (il Re, naturalmente) è stato detronizzato dal vostro malvagio zio. Il temo- re e la tirannia regnano ora ova una volta c'era serenità e riposo (che stiano parlando della redazione?). Solo, in una terra piena di traditori, dovete riconquistare il trono. Ma prima di lanciarsi in questa missione impossibile (niente a che fare con il famoso gioco) vi aspettano duelli,

tornei e gare in cui dimostrare la vostra abilità e il vostro nobile l'angolo e raggruppare così un valido (e valoroso) esercito col quale riconquistare il trono perduto da vostro padre e riportare la pace e la giustizia sulle vostre terre. Non vedo l'ora di indossare la mia armatura...



KICK OFF Anco

Non siete stufi di simulazioni calcistiche? Allora ci sono buone notizie per voi: l'Anco ha deciso di portare sul C64 il suo primo gioco di calcio, quasi in contemporanea con la pubblicazione della versione ST e Amiga. Certo, lo sappiamo che i suoi precedenti prodotti non erano il massi-

mo (a parte lo *Strip Poker*, YUKI YUKI), ma posso assicurarvi che — se la conversione mantiene le caratteristiche della versione sedici bit — potremmo avere sul mercato un altro calcio/arcade quasi al livello di... che taccio, sparò? Lo dico? Esagero? Ma sì, esageriamo! MicroProse Soccer!

L'ho della grossa, eh? Comunque si tratta di un calcio con inquadratura d'alto, visione a pieno schermo (niente bordo, quindi) e proiezione continua della piantina di tutto il campo di gioco in un angolo... alla ITT Multivision! Vi è venuta l'acquolina, eh?

LICENCE TO KILL Domark

Ed ecco che anche Timothy Dalton sta per apparire in versione "pixel", grazie alla nuova licenza "bondiana" della Domark. Il gioco, come sempre, cercherà di riprodurre il più entusiasticamente possibile le fasi salienti del film: guiderete l'agente 007 nella sfida in elicottero, contro gli squali sotto l'acqua, e contro gli scagnozzi di Sanchez nella corsa verso il confine. Avrete capito che non mancherà certo l'azione, ed anche stavolta per tutti gli otto bit. Appuntamento a Giugno.

MARS COPS Arcana

E' da un po' che ne sentiamo parlare (o meglio, vociferare): adesso abbiamo la foto dei due protagonisti e quella digitale di uno schermo del gioco (anche se nella versione sedici bit, ahm). Qualche informazione su questo shoot'em up spaziale:

> Durante un normalissimo giro orbitale intorno a Nettuno da parte del satellite Voyager. Il nel Dicembre 1989, furono rilevate tracce di carbonio (e quindi di vita) sull'insospettabile pianeta rosso. A causa della sua breve durata (il rilevamento cessò dopo appena sette minuti) si pensò ad un giusto temporelone delle apparecchiature, e il caso fu archiviato. Quarant'anni dopo, dopo una lunga serie di "incidenti" nello spazio, vengono scoperti degli esseri alieni su Nettuno, in procinto di effettuare un attacco massiccio contro i pianeti più interni del Sistema Solare.

> Nei panni di Charles Matthews, ufficiale degli U.L.P.F. (Gli Stirri di Marte, Mars Cops, appunto), vi è stata assegnata l'onerosa (cos'è, una battuta?) missione di fermare l'attacco extraplanetario prima che i pianeti vengano annientati. Un compito piuttosto arduo (è originale, a-ridigeli), non è vero? Comunque non scoraggiatevi: nel caso la vostra missione fallisse, verrebbe raccolta dal vostro "collega", la giovane e pimpante (vedi foto) Juliette.



rons, sono due: Mark Greenfields e Richard Taylor. Non starò qui a parlarvi del personaggio televisivo né delle sue avventure — vi basti sapere che il gioco a lui dedicato è un arcade adventure nel quale il simpatico (bleah!) alieno deve ritrovare alcuni pezzi indispensabili per il funzionamento della sua astronave Millennium Dustbin: nascosti dai suoi compaesani invidiosi del successo televisivo e stufi di sorbirsi Gilbert in TV per tutto l'inverno, in modo da lasciare il pianeta natale Drill e ritornare sulla terra a legittimare una nuova serie televisiva per i Tyne Tees Television Studios. Per ritrovare tali pezzi Gilbert dovrà superare una serie di sotto-giochi alla fine dei quali gli sarà dato un indizio sul luogo in cui ognuno di essi è nascosto. Ancora una trama originalissima (arrggghhhhh) che vive sulla licenza di qualche cosa... speriamo che almeno il gioco sia decente.

NSECTS IN SPACE Sens ble Softwaire) Rock-it

Per tutti gli smanettoni là fuori che non sono ancora stanchi di blastare alieni e strutture metalliche, gli autori di *Parallax* e di *Wizball* hanno preparato uno shoot'em up di cui non avete bisogno di comprare copie piratate (discolosciti): *Insect in Space*, intitolato, apparirà sotto l'etichetta Rock-it della Hewson, quindi in formato economico. Volete sapere qualcosa del gioco? Beh, non aspettatevi il massimo dell'originalità nella struttura, ma possiamo assicurarvi che avrete

> Anche se il gioco ha tutta l'aria di essere uno shoot'em up, abbiamo sentito dire che è nelle intenzioni dei programmatori di inserirlo al suo interno un simulatore, attivabile o disattivabile a seconda dei gusti di chi gioca... staremo a vedere.

NAVY MOVES (Dinamic)

Chi non ricorda il caro, vecchio Army Moves? È apparso praticamente su tutti gli otto bit più famosi (peccato per chi aveva l'Oric, il Dragon o il Memotech MTX 512), e ha fatto perdere la pazienza a più di uno smanettone. La casa di software spagnola ci riprova ambientando il tutto in Marina anziché nell'esercito — assisteremo ad ennesimo "seguito-senza-riente-di-nuovo" oppure gli istinti bellici dei lettori di Zzap! potranno ancora una volta trovare sfogo in un gioco militaristico? Uno dei nostri redattori ha potuto dare un'occhiata alla versione C64 di Navy Moves, e ci ha contatato che il primo livello è ben realizzato... sugli altri ha preferito "mantenere il riserbo" — potremo scoprirlo solo con la recensione, sicuramente sul prossimo numero.

N. T.
Ocean

Dopo una strenua lotta a colpi di licenze, questa volta la Ocean ha battuto — con grande sorpresa di tutti — la US Gold nella corsa ai diritti per Nightbreed, il gioco ispirato al film omonimo attualmente in produzione e tratto dal romanzo Cabal, opera di uno dei più noti maestri dell'orrore, Clive Barker. Il film, a detta di Gary Blacoy, Software Manager della Ocean, non sarà il classico "horror", ma più che altro una storia piena di creature — ce ne saranno più che in qualsiasi altro film apparso sinora. A dirigere il prodotto cinematografico è lo stesso Barker, al suo primo debutto dopo Hellraiser, e al team che si occuperà del gioco è permesso di accedere ai set ed ai copioni quasi ogni settimana, e sono riusciti persino ad ottenere la collaborazione

dello staff di produzione — figuratevi chela squadra che ne produce gli effetti speciali, la Image Animation, partecipa volentieri alla progettazione del gioco.

La Ocean spera di ottenere con Nightbreed lo stesso successo di Robocop e di Platoon quando apparirà, questo autunno, per tutti i maggiori formati. Il film avrà il suo debutto verso Agosto in Nord America e poi in Gran Bretagna. Abbiamo già i brividi.

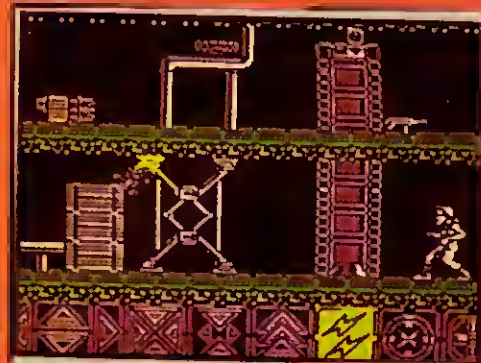
OBLITERATOR

Melbourne House, Virgin

Ah, ecco un gioco che posso dire di conoscere molto bene: la versione Amiga mi ha tenuto im-



pegnato per diversi giorni, e ne è valsa la pena. Dalle foto che si vedono in giro sembra che la versione Spectrum sia migliore di quella per C64... figuriamoci quella per Amstrad! Finora le versioni annunciate per l'Italia sono la prima e la terza, e vi assicuro che non conviene lasciarsi sfuggire questa occasione di compiere l'incredibile missione di



tro ogni angolo, in fondo ad ogni corridoio... questa sì che è vita! A presto con la recensione... su Zzap!, naturalmente!

OXOXIAN Time Warp

Se volete impazzire, vi posso assicurare che ne avrete presto l'occasione grazie a questo nuovo gioco della tedesca Time Warp: Oxoxian è un incredibile miscuglio di strategia e di azione, che dietro una trama incredibilmente scema nasconde uno schema di gioco a dir poco diabolico. La storia è praticamente questa: il cattivone di turno del pianeta Oxoxian ha provocato uno spostamento interdimensionale facendo piom-

bare sul tranquillo mondo in cui vive assieme ai suoi pacifici simili una moltitudine di organismi voracissimi, i quali minacciano di distruggere in pochissimo tempo le risorse alimentari del pianeta. Il classico scienziato buono, un certo Prof. Xozy, è riuscito ad inventare l'arma che potrà permettere di cacciare via definitivamente gli orrendi organismi da Oxoxian; peccato che tale arma sia

da costruire, e che i componenti siano disseminati lungo una serie di stanze su piani diversi di un edificio. Riuscirete a ritrovare tutte le preziose scatole contenenti i pezzi dell'invenzione e a portarli in un posto particolare dove dovete anche assemblarli nel modo giusto? Se ve la sentite avete una duplice possibilità: giocare Oxoxian come un gioco d'azione contro un avversario umano o computerizzato, oppure come un gioco di strategia senza avversari... anzi, col tempo come unico avversario. Vi aspettano in ogni caso più di 40 livelli, con un veloce scrolling in quattro direzioni grazie al quale evitare il contatto mortale con le creature. E tenete presente che ognuna di esse è dotata di una particolare personalità: mentre alcuni rimarranno immobili, altri cercheranno di toccarvi, ed altri ancora di distruggere la scatola che faticosamente li raggiungerete... buona fortuna!

RED HEAT (Spec al FX) Ocean

Il gioco, direttamente tratto dal film Danko, inizia in un paesaggio innevato della Russia, dove il giocatore — alter ego del buon vecchio Amie Schwarze — sta cercando di catturare uno

spacciatore di droga: botte a non finire a torso nudo in mezzo alla neve, ma anche dentro edifici a un po' più riscaldati. Il programmatore, Jonathan Smith, lo ha descritto come un gioco stile Green Beret, con quattro livelli di combattimento in America e in Unione Sovietica. Presto disponibile per tutti i maggiori formati.

RUNNING MAN Grandslam

Chi ha tenuto d'occhio la pubblicità e le news di questi ultimi mesi avrà già saputo che la Grandslam Entertainment ha acquisito i diritti per la produzione di un gioco tratto dal film "The Running Man", che vede come attore protagonista il nostro buon vecchio Annie Schwarzenegger (che già era stato il personaggio principale di un altro celebre spin-off, Predator, e che lo sarà tra poco di un altro successo cinematografico, Red Heat/Danko).

La storia è in sintesi questa: Ben Richards, agente della Polizia Governativa nell'anno 2019, si ribella all'ordine dei propri superiori di sparare su una folla di dimostranti inermi mentre è in missione col suo elicottero, trasformandosi così (a causa della legge vigente) da tutore della legge a criminale.

Questa è una delle situazioni che permette alla ICS, una rete televisiva, di recitare vittorie per il proprio show — uno spettacolo in cui degli innocenti vengono presentati come criminali ad un pubblico televisivo assediato di giustizia e di sangue, e — trasformati in prede umane — costretti a fuggire lungo una serie di tunnel sotterranei men-

tre delle telecamere nascoste documentano la loro disavventura. Durante la fuga lo sfortunato "concorrente" dovrà superare diverse sfide sconfiggendo i suoi "cacciatori", il primo dei quali si chiama Sub Zero ed affronterà Ben su un'arena di ghiaccio cercando di farlo a pezzi con una speciale mazza da hockey.

A Sub Zero seguirà Buzzsaw, armato di sega elettrica al litano, e poi Fireball e Dynamo, dotati di altre spiacevoli caratteristiche omicide, e Ben dovrà affrontarli e sconfiggerli uno ad uno in battaglia all'ultimo sangue servendosi degli oggetti che riesce a raccogliere durante la fuga. Il nostro eroe ha però un altro scopo oltre a quello di sopravvivere: egli cercherà di guadagnare l'accesso al computer principale dell'ICS superando il controllo dell'UCS (Uplink Code System), una complessa serie di codici di sicurezza che proteggono il sistema televisivo da qualsiasi sabotaggio o intrusione; fatto ciò potrà smascherare pubblicamente la rete televisiva rivelando al pubblico gli orribili retroscena dello spettacolo.

Ma per riuscire nel suo intento Ben potrà contare solo sugli intervalli di tempo tra la sconfitta di un "cacciatore" e l'arrivo di quello successivo.



Dal punto di vista tecnico possiamo dirvi che The Running Man è un arcade a scrolling parallaxico orizzontale diviso in cinque fasi, arricchito con immagini e suoni digitalizzati di alto livello. Appuntamento a presto anche per questo superbo spin-off.



SHINOBI (The Sales Curve) Virgin

Dopo il successo ottenuto con Silkwind (che al momento di scrivere queste preview state ancora cercando disperatamente — verrà importato, non temete, è che noi di Zzap! siamo sempre un passo avanti rispetto a tutti gli altri, eh, eh), ecco una nuova conversione ad opera dei giovanotti della Sales Curve. Si tratta di Shinobi — chi non ne ha mai sentito

parlare alzi la mano... e si vada a nascondere... hey, ma dove siete andati a finire? Scherzi a parte, per coloro che non bazzicano spesso nelle sale giochi, diciamo che si tratta di un coin-op di combattimento a base di arti marziali, e tanto per darvi un'idea della sua "acchiappapevolezza" (termine provvisorio per l'ancora irriducibile "addictiveness" anglosassone), sappiate che la versione per la console Sega ha venduto tutte le cartucce prodotte nel giro di qualche giorno. La storia è praticamente questa: data la vostra "qualifica" di Master Ninja, e la conseguente potenza delle vostre estremità, oltre all'abilità nell'uso di quegli aggeggiati letali come shuriken e nunchaku, il governo vi ha assunto come agente speciale. Ma la missione che vi hanno assegnato è forse la più difficile che abbiate mai affrontato: il gruppo terroristico noto come Ring Of Fire (dato che sono cinque ninja a dirigerne le fila)

ha rapito i figli dei capi mondiali, tenendoli prigionieri ognuno in un posto diverso. Sfidando i terroristi e i loro capi, questi ultimi abili quanto voi nelle arti marziali, dovrete quindi ritrovare e liberare i bambini uno ad uno. Aspettatevi presto una recensione, quindi.

SPHERICAL Rainbow Arts

Nei panni di un mago dai poteri sensazionali dovrete guidare una sfera attraverso una serie di ben oltre 100 livelli di crescente difficoltà, evitando i pericoli presenti in ognuno di essi e raccogliendo i bonus che vi permetteranno di aumentare il potere magico dei vostri incantesimi. Ma i poteri da voi conquistati man mano che procedete nel gioco dovranno essere compresi prima di

poterli utilizzare con successo: a poco a poco scoprirete ad esempio di poter lanciare della palla di fuoco, di potervi teleportare e persino di poter materializzare dei massi, coi quali creare un vero e proprio percorso forzato attraverso il quale incanalare la sfera. In fondo ad ogni livello vi aspetta un portale attraverso cui la sfera andrà guidata per passare a quello successivo. Il gioco presenta anche dei livelli nascosti e dieci colonne sonore. Lo so che la trama vi ricorda qualcosa, ma aspettatevi di vederlo, prima...

STAR WARS Darmark NUOVA VERSIONE

Gli utenti di Atari 800 potranno finalmente lanciarsi in un'epica lotta contro Darth Vader e le forze dell'Impero: la Darmark ha deciso di pubblicare questa nuova versione accontentando così anche la fascia, piccola ma importante, degli "atariisti a otto bit". Inutile star qui a ripetere una trama ormai famosissima o la descrizione di un coin-op che ha fatto storia: se volete rinfrescarvi la memoria vi ricordo che la recensione della versione C64 è apparsa su Zzap! n°19. Per cui... la Forza sia con voi!

THE ANCIENT ART OF WAR Domark/Bröderbund

Che stia per arrivare una ventata d'aria nuova dopo la soffocante politica di "quantità contro la qualità" portata avanti ultimamente dalla SSI (i Baldacchini Bros ne sanno qualcosa; NdR)? Che ne direste di allearvi coi più famosi condottieri



della

Stofa e sfidare Gengis Kahn e Alessandro il Grande, scegliendo i vostri eserciti, le loro armi, le loro formazioni, decidendo se attaccare direttamente il nemico oppure minare la sua potenza colpendone i rifornimenti, e agendo di sorpresa. E se proprio non riuscite a soddisfare il vostro istinto bellico, c'è un Game Generator che vi permetterà di creare da zero le vostre campagne militari. Cosa volete di più?

THUNDERBIRDS Grandslam

Qualche parola anche su questo prodotto della Grandslam, che ultimamente si sta lanciando avidamente sugli spin-off. Thunderbirds, basato sull'omonima serie televisiva di fantascienza interpretata da pupazzi animati, è stato reso in versione "videogame" sotto forma di "adventure/RPG" grafico a scrolling quadrilaterale, il che vuol dire che avrete di che gratificarvi la testa e tenere gli occhi aperti mentre salvate i componenti della famiglia Tracey in una serie di movimentate vicende. Nel gioco vi aspettano quattro fasi durante le quali, al servizio del Gruppo Internazionale, dovete vivere dei veri e propri "episodi" ognuno con un proprio titolo. Una curiosità: la confezione è tutta un "gadget" — oltre alle due cassette del gioco, troverete infatti una cassetta audio, un poster e un adesivo. Appuntamento quindi per la recensione, e per scoprire se il gioco è all'altezza della confezione.

VINDICATORS (Consult Comp. System) Tengen/Domark

Già apparso nella sua versione ST, recensita su TGM n°9, sembra stia faticando un po' ad apparire negli altri formati annunciati. Basato sull'o-

monimo coin-op in 3D a base di carri armati futuristici, ricco di elementi strategici e di azione e dotato dell'originale possibilità grazie alla quale un secondo giocatore può unirsi al primo in qualsiasi momento durante il gioco, Vindicators è il primo prodotto ad apparire sul mercato sotto l'etichetta Tengen, ed è stato convertito dagli stessi programmatori responsabili per Return Of The Jedi. Speriamo di potervene parlare presto in una recensione, visto che la pubblicazione sembra più che mai imminente.

A proposito, la Tengen ha promesso, prima della fine del 1992 (data in cui il contratto con la Domark scade), almeno quattro altre conversioni di coin-op: fra i sicuri candidati avremo APB, Xybots, Dragon Spirit e Toobin. Il primo, disponibile a Giugno, sarà appunto

Xybots (cerca-
telo nelle pre-
view di questo
mese).

VOLLEYBALL SIMULATOR

Time Warp
Dalla Germania una simulazione sportiva di pallavolo: due squadre formate ognuna da sei giocatori, come nella realtà, con le regole classiche ed un superbo editor di strategie sportive, in modo da poter allenare la propria squadra. Naturalmente non poteva mancare la possibilità di giocare, oltre che contro il computer, anche contro un avversario umano. Presto disponibile per il C64 e l'Amstrad su disco e cassetta.

WINGS OF FURY Domark/Bröderbund

Non siete ancora stanchi di solcare i cieli cavalcando draghi d'acciaio armati fino ai denti? Beh, se la guerra rimanesse nella RAM del computer, sarebbe una gran cosa... ma torniamo a questo nuovo prodotto della Domark. Decollando da una portaerei della II Guerra Mondiale al coman-

di di un bombardiere Hellcat vi lancerete nei cieli del Pacifico a caccia di navi nemiche e di basi militari insulari. C'è di tutto: lancio di bombe di profondità contro le navi e duelli all'ultimo sangue sopra i mari contro aerei nemici, vista tridimensionale e pannello dei comandi completo nei particolari, e persino un indicatore del numero di "vittime" — ovvero una tacca per ogni nemico abbattuto, come nel West. Ma Wings of Fury non è soltanto volo: voglio vedervi ad atterrare sulla portaerei per fare rifornimento e riparare i danni, dato che la pista è molto, molto corta...

XYBOTS Tengen/Domark

Per gli amanti dell'azione in 3D simultanea il prossimo titolo che la Tengen si avvia a convertire è Xybots: doppio schermo con azione contemporanea ma indipendente di due giocatori, numerosi livelli, bonus speciali e velocissima azione da coin-op. Nel pantheon della Maggiore Rock Hardy e del Capitano Ace Gunn vi avventurerete nei meandri metallici del labirinto sotterraneo popolato dai terribili Xybots, i mostri d'acciaio. Potrete spostarvi da un livello sotterraneo all'altro grazie a modernissimi trasportatori, raccogliere denaro, pod di energia, armi potentissime e chiavi che vi consentiranno l'accesso alle zone



apparentemente inaccessibili del labirinto.

Inoltre, la vista tridimensionale può essere ruotata di 90 gradi orizzontalmente, e il denaro raccolto vi permetterà, alla fine di ogni livello, di acquistare maggiore velocità, potenza di fuoco e persino mappe sulle quali controllare la vostra attuale posizione. Giuro, non vedo l'ora che Xybots venga convertito!

VIGILANTE



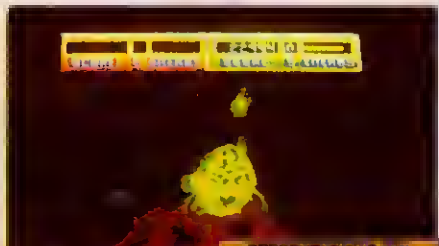
© 1989 Licensed from Iron Corp. All rights reserved.
 Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd.
 Units 2/3 Holford Way, Belford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388



GUIDA AI NUOVI ARRIVI

Questo mese abbiamo voluto separare un gruppo di giochi da tutto il resto: budget, giochi a prezzo pieno, riproposte, etc. Come mai, chiederà qualcuno... La risposta è semplice: la Redazione di Zzap! è riuscita ad assoldare un certo numero di volontari disposti a recensire tutte le nuove versioni di giochi che non fossero dedicati al Commodore 64. Per cui da questo numero avremo una serie di 'inserti' in cui tutti i possessori di Spectrum, MSX, Amstrad, Atari XE/XL e (si spera) C16/+4 potranno trovare qualche buona idea su come investire i loro risparmi. Questo mese tocca all'MSX e all'Amstrad, ma senza esaurire il discorso (in questi ultimi tempi la produzione per queste macchine è stranamente aumentata, sapete).

Come districarsi in questa 'selva' di mini-recensioni? Semplice: sotto il titolo del gioco è riportato se si tratta di un semplice gioco economico (budget), se avete di fronte una riedizione economica di un famoso gioco (re-release) oppure se state per leggere semplicemente la recensione di un gioco a prezzo pieno apparso anche per la vostra amata macchina a otto bit (update). Come scoprire la versione del gioco? Basta leggerlo: è scritto a caratteri cubitali nella casellina del commento. Per quanto riguarda i prezzi date sempre un'occhiata al sommario delle recensioni di pag. 7 — faremo il possibile per rendere completo questo nuovo servizio di Zzap!



AMSTRAD

Credevo che sull'Amstrad non arrivasse mai qualcosa di ben fatto nel modo a 4 colori: mi sbagliavo. Blasteroids è esaltante a la grafica ben definita e senza ombra di dubbio magnifica. Lo sfondo musicale della presentazione è pressoché eccezionale. Agli scettici dico solo di viderlo, e i possessori consiglio di usare la forza per attaccare gli ex-scettici dal joystick. Una conversazione davvero carne; unico neo sono gli affetti scettici che non sono propriamente "indenni" al coln op.

PRESENTAZIONE 90%
Stupendo in tutto e per tutto.
GRAFICA 85%
La definizione è ottima ma forse a qualcuno possono non piacere solo quattro colori.
SONORO 85%
Il motivo introduttivo è favoloso, sono gli effetti speciali che fanno un po' acqua da tutte le parti.
APPETIBILITÀ 90%
Non resisterete alla tentazione di una nuova partita...
LONGEVITÀ 80%
... però qualcuno molto forte può anche riuscirci.
GLOBALE 93%
Un gioco davvero molto bello.

MSX

Appena caricato, mi sono trovato davanti alla versione Spectrum di Blasteroids. E' inedito! L'unica differenza è la musiccheta d'ambienta che suona nel modo pause, peraltro rassicurata molto male. L'azione non è sufficientemente veloce a gli apriti sono confusi e hanno persino problemi di colour clash. O Blasteroids questo ha solo, il nome. E' troppo facile, e personalmente ho finito il livello "medium" alla seconda partita. Se proprio siate un fan del coln-op, dategli uno sguardo. Ci sono l'ondata di shoot'em up migliori di quello in circolazione.

BLASTEROIDS

Image Works - Update, Zzap! n°33 - C64:83%

Al coin-op e ritorno: Blasteroids è un gioco immortale.

Alla guida di un astrotrasformatore vi trovate all'interno di un gigantesco campo di asteroidi di non chiara origine. Incaricati dalla nettezza urbana galattica, dovete ripulire tutti i settori galattici e scoprire l'origine di tutti 'sti sassi. Purtroppo per voi ciò che li crea è un mostruoso asteroide vivente chiamato Mukor e, non appena lo avrete raggiunto, farà di tutto per farvi rimanere... secchi e freddi, possibilmente. L'astronave dispone però all'evenienza della facoltà di trasformarsi e di munirsi, se trovati, di sistemi di offesa-difesa non indifferenti. Gli asteroidi

piombano da ogni parte e come se non bastasse ogni tanto fanno capolino dei noiosissimi turisti affetti incalcolati neri perché gli avete interrotto il pic-nic. Buon divertimento... almeno finché non raggiungete Mukor!

PRESENTAZIONE 61%
Decente screen di caricamento e opzioni joystick tastiera.
GRAFICA 44%
Assolutamente spettinista.
SONORO 60%
Rumori normali e musiccheta penosa.
APPETIBILITÀ 66%
L'azione lenta non affatica poi molto.
LONGEVITÀ 50%
Vi stufate presto.
GLOBALE 50%
IMAGEWORKS, datevi da fare!



10th FRAME

KIXX, Re-release - Zzap! n°4, C64: 93%

Questa (come avrete capito dalle foto) è una simulazione di uno degli sport (!?!?) più famosi: il bowling. La quasi perfetta riproduzione dei fratelli Carver si rifà graficamente e per impostazione

al suo fratello maggiore Leardboard. Si può scegliere fra tre diversi tipi di difficoltà, decidere se giocare da soli o in compagnia e se cimentarsi in una partita di serie o una partita libera. Infine, si può anche tirare la boccia (oooooh!). La

MSX

Questa è la simulazione graficamente più bella e insieme più pallosa che io abbia mai visto. Non fraintendetemi: la versione MSX è virtualmente identica a quella del 64, ma è proprio lo sport che non si presta a essere trasportato su un micro. Gli sprite digitalizzati sono ottimi mentre i fondali sono ben curati e il sonoro è OK, ma non è certo l'aspetto estetico a salvare un gioco monotono.



PRESENTAZIONE 78%

Un sacco di opzioni.

GRAFICA 80%

Ottima sotto ogni punto di vista.

SONORO 69%

Niente di eclatante ma OK.

APPETIBILITÀ 78%

L'aspetto professionale è completo invoglia molto.

LONGEVITÀ 54%

Che palli!

GLOBALE 61%

Un fiacco gioco a suo tempo sopravvalutato.

visuale è presa da una posizione dietro al giocatore in alto. Per selezionare la forza e la curvatura si osserva un indicatore appeso mentre per selezionare la direzione si utilizza una crocetta/mirino.

AFTER BURNER

ACTIVISION - Update Zzap! n°30 - C64: 45%

E finalmente arrivata tra noi la conversione di uno dei coin-op più ingombranti della storia delle saghe giochi. Il trionfo dell'esagerazione idraulica ha fatto molto parlare di sé grazie anche alle notevoli delusioni provocate dalle varie versioni Activision. In sostanza, la trama (se di trama si può parlare) è questa: a bordo di un potente quanto abusatissimo F-14 dovete dimostrare che tutte quelle serate passate a giocare ai vari Armalyte, R-Type, Kata... hem, Denaris e così via sono servite, eccome. Infatti ondate su ondate di caccia nemici tenteranno di farvi tornare a terra prematuramente. Potrete difendervi con un cannoncino che si attiva automaticamente appena appaiono i cattivi e con dei missili a ricerca calorica. Ogni tanto appare un'enorme ae-

roscistoma che vi permetterà di rifornirvi di carburante e missili. L'azione è rappresentata con una visione 3D esterna rispetto al vostro F-14 (povero lo vedete con prospettiva posteriore-rialzata). Più avanti nei quadri vedrete delle luci accendersi sul pannello di controllo: questo significa che

dei missili vi stanno venendo dietro, e li potrete evitare solo con una spettacolare virata di 360 gradi (se ne fate 720 non

avrete un bonus extra: avete sbagliato gioco). Tutto qui.

MSX

Mentre la versione C64 aveva i colori ma non la velocità e la definizione, la versione MSX (e non mi stancherò mai di dirlo, è uguale a quella Spectrum) — presenta una velocità invidiabile, niente colore e poca definizione (non si può avere tutto). Ad ogni modo non è questo il punto. E' che, se ad Afterburner togliete la supermaxicabina che zompa qua e là e il sonoro apocalittico, avrete un gioco più che mediocre. Tutto qui. Non dico che sarebbe stata la stessa cosa avere lo stesso mobile con una scheda di Arkenoid (ve lo immaginate? Andate a destra e si inclina a destra, a sinistra e si inclina a sinistra e quando ribatte le palline, si inclina all'indietro di botto! Lasciamo stare...), ma è impossibile non emettere il successo del supporto più che del programma. Compratevi una Konix (dette anche "console Chicco" da due miei amici per via delle periferiche) e poi ne riparleremo...

PRESENTAZIONE 77%

Poster dal formato folto (75X20!) ed esauriente manuale. Storiche sferrate su video che compiono bene il loro dovere.

GRAFICA 60%

Veloce ma poco definita e monocromatica.

SONORO 68%

Scelta tra una simpatica musicchetta e un paio di effetti.

APPETIBILITÀ 69%

Il nome è una garanzia, ma le precedenti esperienze...

LONGEVITÀ 61%

Lo dimenticherete presto.

GLOBALE 65%

Se non cercate una buona conversione, troverete un buon giocino.



BARBARIAN

Melbourne House - Update, Zzap! n°27
C64: 79%, Spectrum: 79%

Hegor, il barbaro più famoso della storia del computer (dopo Jeff Minter) è finalmente tornato tra noi. In breve la storia è questa: il prode pingone muscoloso deve vendicare il suo povero papà che è stato digerito durante una piccola zuffa tra gli abitanti del villaggio di Hegor da un simpatico dragone lanciafiamme. Di solito H. non si inquieta per simili taccie, ma quando scoprì che il dragone gli aveva rotto gli animaletti di vetro regalati dalla nonna, decise che non doveva finire così! L'azione parte in una palude (su Amiga nella prima

locazione c'era anche una trappola) da dove Hegor comincia il suo lungo cammino. Lo scroll quasi non esiste in quanto Barbarian utilizza una tecnica che è un misto tra lo scorrimento e il flick screen (ovvero una boiata). Per controllare il forzuto eroe si usano delle icone che riassumono tutte le principali azioni: correre, camminare, saltare (avanti e indietro), raccogliere e così via.

MSX

Devo emettere che mi sono divertito a giocare a Barbarian. L'animazione convincente, il sonoro spartano (e la monocromia, uff!) riprendono la versione Spectrum che in fondo non era poi malaccio. L'azione in generale è fluida e divertente e nel complesso non è molto difficile. Ovviamente, non ci si poteva aspettare una conversione fedele alla versione dei sedici-bit, ma qualcosa in più della versione da Speccy sì, e che cavolo (parola di un 64ista, eh, Marco? NòDE!) Beh, se poi non vi dispiace questo, tenetelo da conto.

THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD

Silverbird, Re-release - Zzap! n°7 - C64: 93%

L'inverno nucleare e le continue guerre hanno cambiato la faccia del mondo — sopravvivere è diventato un problema di dubbia soluzione.

Ora a distanza di secoli la razza umana si è adattata alle nuove condizioni di vita: sono rozzi, resistenti e forti. Ormai la guerra era divenuta un brutto ricordo quando orribili invasori spaziali decisero che il nostro bel pianeta azzurro fosse decisamente appetibile. Per respingere l'orda di mostruose creature vi è un solo modo: l'armatura sacra di Antiriad. Trovarla è facile, ma farla funzionare è un'altra storia...

Com'era ovvio aspettarsi sta a voi il compito di ritrovare la mitica armatura che rende l'uomo che la indossa invincibile.

Dovrete trovare vari oggetti per azionare la tuta: stivali antigravità, una mina ad implosione per distruggere il Q.G. alieno, un cannone laser (non si sa mai), uno scudo energetico anti-radiazioni.

Numerosi schermi vi inoltreanno in un mondo ormai stravolto e orridi alieni e mutanti cercheranno di fermarvi ad ogni costo.



AMSTRAD

Dotato di una grafica notevole e di sprite altamente definiti, Antiriad è sicuramente un gioco piacevole da vedere e da giocare. Manca lo scrolling, però la direzionalità è molto buona e riesce quindi a non creare eccessivo dispiacere per quella mancanza. La colonna sonora di presentazione è davvero ben fatta — Inoltre gli effetti speciali, pur molto semplici, non rovinano il gioco in sé. E' forse un po' deludente all'inizio, ma con l'armatura... Anche questo è un update da non perdere per l'Amstrad.

PRESENTAZIONE 60%

La pagina grafica di presentazione è identica a quella disegnata sulla cassetta, che però non evidenzia la maestà del gioco.

GRAFICA 85%

Non si sente la mancanza di un eventuale scroll e, non solo, non si sente la mancanza di nulla. E' semplicemente bello.

SONORO 80%

Se si dovesse giudicare il gioco dal motivo di presentazione un 100% sarebbe meritato, ma è meglio non esagerare, c'è sempre qualche scontento.

APPETIBILITÀ 80%

Ancora, ancora!

LONGEVITÀ 90%

Ora che lo finite, ora che vi stancate... state ancora giocando.

GLOBALE: 91%

Pur essendo una hipotesi da ancora del filo da torcere a molti suoi colleghi più "moderni".

JOE BLADE

Players - Re-release - Zzap! n°17, C64: 92%

Quel debosciato di Crax Bloodfinger con la sua banda ha rapito sei del leader della terra. Tu sei Joe Blade, esperto mercenario, e hai deciso di liberarli infiltrandoti nel QG di Crax. La base è piena di soldati armati, e come se non bastasse bisogna attivare sei bombe dopodiché avrete solo 20 minuti per portare a termine la missione. Per installare l'esplosivo dovrete mettere in ordine le lettere ABCDE pena la morte sul colpo. Per potere aprire determinate porte Joe ha bisogno di chiavi che potrà trovare lungo il suo cammino. Insieme ad uniformi nemiche che gli permettono di passare inosservato per un po'. Inoltre

deve fare attenzione al suo livello delle munizioni: sono infatti contate e sparacchiare qua e là non giova certo alla sua missione.



MSX

Joe Blade nel paesaggio de 64 e MSX ha perso in colori ma non certo in definizione. Purtroppo le scelte cromatiche del fondale sono spesso infelici (fondo verde scuro e nero, ad esempio) e vi verrà voglia dopo un po' di epagnare il monitor per riposare gli occhi (potete farlo anche guardando le Witthaker nella foto di Barbarian, se preferite; Nd?). Joe Blade segna però molti punti a suo favore nel genere 'carlino' e il personaggio stesso migliora in quanto più definito rispetto al 64 e più empatico. Da non perdere per i fan dei giochi da mappare. Gli altri io provino prima di decidere...

PRESENTAZIONE 59%

Niente istruzioni in italiano.

GRAFICA 65%

Buona definizione ma spesso orribili colori.

SONORO 20%

Solo il rumore dello sparo.

APPETIBILITÀ 71%

Lo schema semplice e immediato è molto accattivante.

LONGEVITÀ 76%

Continuate a giocare per un bel po'.

GLOBALE 72%

Un bel gioco tutto da mappare.

L.E.D. STORM

In un futuro lontano le corse automobilistiche non appassiono più nessuno, così alcuni spericolati a bordo di autoveicoli futuristici hanno deciso di provare in prima persona l'ebbrezza di rischiare la pelle. Nove schemi di gioco per nove corse complessive si aprono di fronte al novello superdriver; però non bisogna dimenticare che quando si gareggia non si è soli, sicché numerosi avversari cercheranno i mezzi più subdoli per fermarvi; pensate che alcuni hanno addirittura posto degli ostacoli

sul vostro cammino.

Una corsa davvero mozzafiato dove il più piccolo errore può costare la vita come... un passaggio troppo stretto! Ma niente paura: il

vostro veicolo è futuristico mica per niente — in pochi istanti eccovi alla guida del vostro mezzo, che però ora è una moto.

AMSTRAD

La versione Amstrad è pensata: io scroli è impreciso e, figurarsi, traballante se si va troppo pieno (per modo di dire). Il disegno non sarebbe malaccio ma la scarsa maneggevolezza degli eprite e l'orrido scorrimento del fondo fanno passare la voglia e chiunque di giocare. Se volete regalarvi qualcosa, non prendete Led Storm o, perlomeno, provetelo prima: vi rispermerete una brutta sorpresa.

PRESENTAZIONE 80%

Talvolta l'abitto non fa il monaco...

GRAFICA 55%

Bei disegni, bella definizione, ma lo scroll è da distruggere.

SONORO 70%

Un motivo elettronico simpatico e, fortunatamente, non durante il gioco.

APPETIBILITÀ 70%

Tutto perché i monaci danno via gli abiti...

LONGEVITÀ 40%

Abbiate pietà dei vostri occhi!

GLOBALE 50%

Talvolta l'abitto non fa il monaco: questo è uno di quei casi.

IL FUTURO SI CHIAMA CONSOLE?

Nelle case del futuro, ogni cosa sarà automatizzata — e così voi e le vostre famiglie avrete un sacco di tempo da sprecare giocherellando con le manopole del vostro CD olografico. Eh già — a giocare con gli ultimi esempi di divertimento tecnologico casalingo; quella compatta ma potente macchinetta il nell'angolo: la vostra macchina dei giochi. In apparenza, si sono buone probabilità che nell'anno 2000 qualche tipo di console sarà così diffusa da garantirvi un posto praticamente in ogni famiglia (un po' come si era sperato per l'homo computer ai tempi d'oro). Questo sarà una gran bella cosa, ma per coloro che all'epoca avranno meno di vent'anni... ma adesso, nel 1989, cosa sta succedendo?

Chi è riuscito a dare un'occhiata alle riviste strenne degli ultimi mesi ha potuto rendersi conto del marasma in cui versa il mercato del divertimento elettronico: siamo molto lontani dall'epoca in cui si collegava alla TV di casa una strene scatola con la quale giocare ed un primitivo tennis, pelote, squash e via discorrendo, tutto rigorosamente in bianco e nero. Adesso possiamo scegliere, e c'è tanto da scegliere, anche: ci sono tante di quelle informazioni in arrivo su console Sega, Nintendo, PC Engines, Konix, ST e Amiga di quante i vostri delicati intestini di smemolati possano digerirle, per cui preparatevi una Coca Cola per liberarsi l'aria fagocitata mentre leggete a bocca aperta, sdraiati comodamente e non lasciatvi trepporre della fantasia (o del sonno).

Le domande che sorgono spontaneamente saranno le solite: cosa mi compro? Ma sono davvero così potenti 'ste macchinette? Devo vendermi la bicicletta, lo stereo o la mia collezione di Zzap! (non sia MAI!!!) per procurarmene una? E' ora che comincio a mettere qualcosa da parte? Cosa diavolo sta succedendo? Cosa ci riserva il futuro? Aargh!!! Beh, potete rilassarvi, perché Zzap! sta per rivelarvi tutto (beh, quasi tutto) quello che volete sapere... no, non sul sasso: sulle console.

LE VECCHIE GLORIE

Se ne parlò nei primi numeri di Zzap! — troppo lontani perché qualcuno possa averne un ricordo chiaro, ma in virtù di questo aspetto 'replaca' le due macchine più famose — Sega e Nintendo — verranno descritte in modo abbastanza sommario.

NINTENDO (8-BIT)

Non che sia il massimo del design tecnologico: la sua estetica 'sobria' lo fa assomigliare piuttosto ad una scatola con gli angoli inferiori smussati alla qua-

le siano stati aggiunti dei pulsanti e delle prese, più che ad una macchina per giochi. Ma non lasciatevi ingannare: si tratta della più famosa console negli USA e in Giappone, dove si suppone abbia venduto oltre dieci milioni di unità. Wow! Dunque, che cos'ha di interessante? 52 colori, risoluzione di 256x240 pixel e 64 sprite, tutto qui. Che in termini pratici si traduce in un sacco di giochi dall'animazione velocissima e delle conversioni da coin-op che riescono persino a spaventare — in sostanza una grafica migliore del C64, e scusate se è poco.

Internazionalmente la console viene venduta in due diverse confezioni, quella di base e la De Luxe. La prima comprende la console, l'alimentatore, due controller (potete chiamarli joystick, se preferite: possiedono un pulsante di movimento a croce e un paio di pulsanti di fire) insieme ad una cartuccia di Super Mario Bros.

Vi ricordate il gioco da sala? Bene, questo è praticamente quasi identico, si lascia giocare altrettanto bene e, se avete i soldi a portata di mano, varrebbe la pena di comprare la console solo per goderselo... alcuni nostri lettori ne sanno qualcosa. In Italia è disponibile soltanto questo tipo di confezione, ma vogliamo descriverla quella di lusso a puro titolo di curiosità.

Nella confezione De Luxe non trovate Super Mario Bros, ma al suo posto c'è una pistola ottica, un robot ('ROB') e un paio di giochi — Duck Hunt e Gyromite. Il primo gioco vi permette di utilizzare subito la pistola per sparare a delle anitre selvatiche (a presto col referendum sulla caccia), mentre il secondo mette in funzione il robot, che raccoglie e lascia dal giroscopio nel gioco e interagisce con lo schermo attraverso una serie di movimenti delle piccole braccia meccaniche. Dio mio!

Al momento, potete trovare in circolazione qualche decina di titoli per il Nintendo (tutti rigorosamente in cartuccia, ma diligentemente corredati da istruzioni in italiano). Molti di quelli più vecchi sono dei classici da sala giochi dei bei tempi andati, ma fra quelli più recenti non mancano i giochi dove oltre ai riflessi pronti è richiesta anche una certa quantità di materia grigia,



come Legend Of Zelda o Gradius. Fra i giochi recenti ci sono anche veloci e appassionanti arcade, comunque. E sono fatti davvero bene! Forse il numero di giochi in circolazione può sembrare esiguo a chi è abituato alle mega-biblioteche di software di un C64 o di uno Spectrum, e il loro prezzo un tantino alto rispetto a quello delle cassette o dei dischetti ormai familiari agli utenti di home computer, ma il primo problema viene risolto con una maggiore importazione di giochi (la

Mattel/Nintendo Italiana ha promesso nuovi arrivi molto interessanti), e il secondo è giustificato dal fatto che i giochi sono su cartuccia — il che significa caricamento istantaneo e nessuna limitazione in memoria, come nei giochi da 2 Mega. Il prezzo dei giochi, per chi volesse farsi un'idea precisa, varia dalle quarantamila alle ottantamila lire, a seconda della memoria e del tipo di gioco, ma — potete crederci — il valgono fino all'ultima lira!



PREZZO: La versione Base è disponibile a 299.000 lire, ma è possibile reperirla anche a prezzi che sfiorano le 250.000 lire.

CARATTERISTICHE SPECIALI: pistola ottica e robot come accessori opzionali. **DISPONIBILITA' DEL SOFTWARE:** qualche decina di titoli, con prezzi oscillanti fra le 40.000 e le 80.000 lire. Sappiamo comunque per certo che il numero dei titoli disponibili è destinato a salire in qualità e quantità. Il software appare esclusivamente sotto il marchio Nintendo.

SEGA (8-BIT)

Se non desiderate semplicemente una console per divertirvi a sparare e correre ma desiderate anche intenerire i vostri occhi alla sola, allora date un'occhiata alla console Sega Master System — è nera, moderna, lucida e sembra più un'astronave che una — oops! — scatola di scarpe.

Pur essendo presente da più tempo in Gran Bretagna della Nintendo, la console Sega ha preso da poco la strada della larga diffusione. Anche in Italia ci sono state diverse vicissitudini, che abbiamo seguito con un certo dispiacere e che pensavamo fossero cessate con il passaggio dell'importazione ufficiale a Giochi Preziosi — ci eravamo sbagliati, visto che è impossibile stringere contatti persino con que-

st'ultima ditta. Viene da chiederci: sarà mai possibile avere dei dati certi su questa macchina per la nostra redazione, ad informare così i lettori che desiderano saperne di più? Chissà... Intanto basiamoci sui dati fornitici dai nostri colleghi inglesi.

Dopo un primo momento di 'foschia', nel Natale 1988 i negozi inglesi hanno venduto le console Sega come il pane... anzi, come i panettoni, con la conseguenza positiva di un maggiore interesse dei produttori e importatori di software che fino a quel momento era stato scarso e... qualitativamente discreto. Ad un prezzo che si aggira sulle 80 sterline (circa duecentomila lire) per la console, una pistola ottica, i controller e un gioco, la confezione ap-

pare piuttosto economica, sebbene non si resista alla tentazione di acquistare separatamente cose come un joystick e gli occhiali per i giochi tridimensionali come Zaxxon 3D.

I giochi appaiono in tre formati diversi (Sega Card, Mega Cartridge e 2Mega Cartridge) con prezzi oscillanti fra le 15 e le 30 sterline. La maggior parte consiste in conversioni di famosi giochi da sala (Out Run, Enduro Racer, Thunder Blade, Space Harrier) che non sono il massimo della perfezione ma svolgono bene il loro lavoro, forse meglio delle tante versioni per computer a otto bit (e qualche volta a sedici, purtroppo).

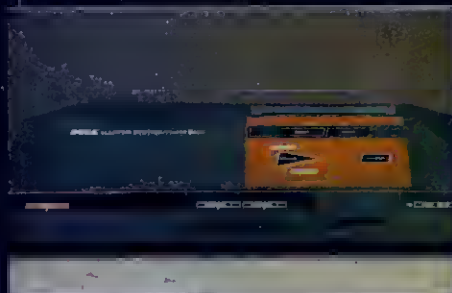
La grafica (fino a 64 colori con una risoluzione di 256x192 pixel) è colorata ma non eccessivamente definita, e il suono potrebbe deludere molti utenti smaliziati.

Se vi siete orientati su queste fasce di prezzo, e — oltre a non avere problemi di reperibilità delle macchine — non sapete decidervi fra Sega e Nintendo, i punti principali da esaminare riguardano il tipo di giochi che vi interessa giocare (conversioni di noti coin-op della Sega, oppure quelli altrettanto entusiasmanti, ma meno conosciuti, dalla grafica simpatica che girano solo sul Nintendo), quanto intendete spendere per i giochi (e sul prezzo di quelli Sega in Italia non possiamo dirvi un tubo, dato che ne sappiamo meno di voi) e quanti giochi intende-

te collezionare per il vostro divertimento. In globale, la console Sega possiede un maggiore supporto software e i giochi dovrebbero essere più economici (o perlomeno così è in Gran Bretagna) ma non possiede alcun prodotto capace di sostenere il confronto con successi come Super Mario Bros o Legend Of Zelda (per non parlare dell'entusiasmante Castlevania). Confusi? Indecisi? Non sapete quale comprare? Volete che ve lo diciamo noi? Beh, insomma, dunque, noi pensiamo che dovreste scegliere... ehm... dunque... quello che pensate sia il migliore. Noi non vogliamo lavare il cervello a nessuno, lo sapete.

PREZZO: In Gran Bretagna 79,95 sterline per console, due controller e un gioco; la confezione che comprende anche la pistola ottica costa 99,95 sterline; se ci mettete anche gli occhiali 3D si arriva a 129,95 sterline. Ma in Italia?

CARATTERISTICHE SPECIALI: pistola ottica, occhiali 3D, joystick standard reperibile sul mercato. **DISPONIBILITA' DEL SOFTWARE:** dovrebbero esserci in giro molti titoli, compresi numerosi successi Sega vecchi e nuovi convertiti dai coin-op. Date le recenti vendite dovrebbe aumentare il numero dei titoli nel corso dei prossimi due anni.



L'ULTIMA ARRIVATA (O QUASI)...

PC ENGINE (8-BIT)

Ok, gente. Avete mai provato il bruciante desiderio di possedere una console da sala giochi? Vi siete mai sentiti stanchi di buttare monete in quei pozzi senza fondo che sono gli slot del coin-op?

Bene, ecco qualcosa che dovrebbe rinfrescarvi le idee e tranquillizzarvi alquanto. Per circa lo stesso prezzo di un C64 (più il biglietto di andata e ritorno per Londra o Tokio; NdT) potrete mettere le mani sulla definitiva esperienza arcade che vi costerà soltanto 30 sterline e gioco (e partite infinite, o almeno fino al taglio della fornitura di energia elettrica per mancato pagamento della bolletta da parte dei vostri genitori incassati).

Wow, la macchina che per circa un anno e mezzo è stata venduta come briciole in Giappone ora è disponibile anche in Gran Bretagna acquistabile per corrispondenza (nei negozi sarebbe un suicidio, per il momento). E' così piccola che potete metterla DENTRO una scatola di scarpe (ci risiamo!), è di un bianco innocente igienico e carica i giochi da tessere elettroniche più piccola di una carta da gioco.

Il tipo di giochi disponibili sul

mercato va da quelli incredibilmente belli — e quando diciamo belli intendiamo fantastici, ovvero praticamente indistinguibili dall'originale da sala — tratti da coin-op (R-Type, Dragon Spirit, Vigilante), o quelli che si rifanno alle avventure con testo e sono alquanto complessi, fino a giochi originali programmati esclusivamente per la PC Engine. Naturalmente tutti sono stati creati tenendo presente il mercato giapponese.

Ed essendo questa macchina praticamente distribuita alla grande solo in Giappone, la maggior parte dei giochi ha ancora le scritte in giapponese. Non lasciatevi prendere dallo sconforto, comunque, perché in estate la NEC dovrebbe immettere sul mercato statunitense una PC Engine completamente ridisegnata, per cui si avrà un maggior numero di giochi con scritte in Inglese.

Se siete degli appassionati delle sale giochi, allora questa console (è solo un 8-bit, ma con 512 colori e una risoluzione di 256x216 pixel chi se ne frega!) è la console per cui rompere un salvadanaio o due (dipende da quanto sono grandi i vostri).



Ma fatevi bene i conti e, soprattutto, siate sicuri di potervi approvvigionare di software... o saranno guai seri!



PREZZO vendita per corrispondenza ad un prezzo di 199.95 sterline compresa di alimentatore (standard britannico), joystick e connettore EuroSCART. Con 224.95 sterline viene fornito lo stesso materiale ma con un modulatore TV al posto del cavo SCART.

CARATTERISTICHE SPECIALI: è disponibile un lettore di CD-ROM completo di interfaccia, e un joystick molto più vicino ad un joystick e completo di autolife. Dei vari joystick dovrebbero essere presto disponibili.

DISPONIBILITA' DEL SOFTWARE. dei circa 62 titoli disponibili in Giappone, una ventina sono acquistabili in Gran Bretagna. Ci sono ottime possibilità che la diffusione della PC Engine in America porti ad un incremento del software disponibile.

IL FUTURO PROSSIMO

Beh... non possiamo predire il futuro ma sappiamo che cosa aspettarci dai prossimi due anni o giù di lì. Che cosa ci aspetta, allora?

LA KONIX MULTI-SYSTEM

Se pensate che il catalogo Konix sia solamente pieno di joystick, mouse e roditori vari state sbagliando, ragazzi. Il Multi-System della Konix (il sistema di controllo divente un volante, una cloche d'aereo oppure un manubrio motociclistico con un semplice movimento) è uscito da un paio

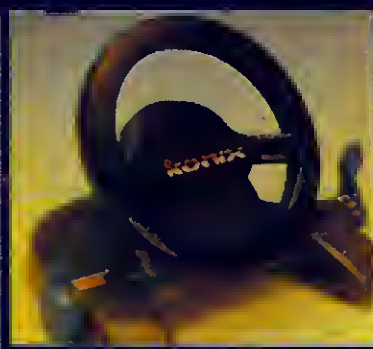
di mesi in Inghilterra e dovrebbe arrivare in Italia e Natale con un'importazione più che regolare. Il software è fornito su dischetti da tre pollici e mezzo e ci sono un sacco di periferiche come una pistola e raggi luminosi e persino una sedia idraulica capace di simulare perfettamente quelli delle sale

giochi.

Anche se un sacco di software house stanno progettando di produrre software Konix, non è attualmente uscito nemmeno

un gioco — ma con 4096 colori ed una risoluzione di 512x200 qualsiasi videogame non dovrebbe essere niente male, non trovate?



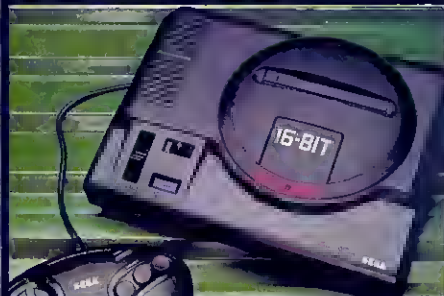


PREZZO. 499.000 lire con un joystick, due giochi, un drive da 1Mb e una garanzia di 12 mesi.

CARATTERISTICHE PECULIARI: modulo di comando trasformabile, pedali, occhiali 3D, pistola con rinculo, comando da elicottero e sedia basculante in futuro il cui prezzo in Inghilterra si aggirerà sulle 170 sterline... fate un po' i conti.

DISPONIBILITÀ DI SOFTWARE: a differenza della Sega e della Nintendo la Konix non monopolizzerà la produzione dei giochi per la propria console. Dille come la Thalamus, US Gold, Mirrorsoft, Palace e Logotron stanno preparandosi a partire. Con un po' di fortuna ci ritroveremo con un mare di giochi — eventualmente.

NINTENDO E SEGA (16-BIT)



Entrambi i prodotti sono già in vendita in Giappone ma la

sola cosa che abbiamo visto del Nintendo è una fotografia

— e sembra una gran bella storia. Il Sega a 16 bit verrà venduto in Inghilterra a partire da questo autunno/inverno, ma non si sa nulla di una eventuale importazione italiana (negli USA non è ancora apparso, comunque, e in tutto il mondo la versione 8-bit sta ancora vivendo la sua vita). Del Sega a 16-bit abbiamo visto qualche gioco, ma la grafica e lo scrolling non ci hanno colpito come avremmo sperato. Ma è ancora troppo presto, non dimentichiamolo. Il discorso dell'importazione in Italia della console Nintendo è ancora prematuro, visto che anche in questo caso resta valido il discorso che la versione otto bit è ancora validissima e ben distribuita insieme al suo software.

LA TERRA DEL PREZZO CALANTE

Se aveste la possibilità di fare un viaggio in Giappone, non dimenticate di portarvi a casa una console! I prezzi, nel Sol Levante, sono davvero ridicoli. Praticamente un Nintendo viene venduto ad un prezzo oscillante fra le 82000 e le 140.000 lire. Una PC Engine costa meno di 200.000 lire e il nuovo Sega Mega Drive a 16 bit può essere acquistato a meno di 250.000 lire. Guardando questi prezzi possiamo capire benissimo perché ci sono decine di milioni di Nintendo sparsi per il mondo...

IL RESTO DELLA BANDA

Ci sono delle voci che parlano di una probabile console basata sull'8T e persino sull'Amiga, soprattutto negli USA, ma sino ad oggi si tratta principalmente di dicerie. Concettualmente, si dovrebbe trattare di macchine capaci di far girare il software commerciale disponibile per il computer originali a meno di metà del prezzo della macchina completa. Sono rivolte ai giocatori più giovani che non hanno interessi di programmazione, musica, giochi di ruolo o avventura. Ci crederemo quando le vedremo. Certo che però l'idea è allettante...

SARÀ IL CASO DI COMPRARMI UNA CONSOLE, ALLORA?

■ Concettualmente, una console è una macchina da giochi. Infilate la vostra cartuccia o la scheda ROM e il gioco è immediatamente giocabile. Neanche i computer a 16 bit possono competere con queste velocità di caricamento, così se tutto quello che fate con il computer è giocare con gli arcade game e siete sicuri che non vi verrà mai voglia di programmare, è decisamente preferibile comprarsi una console.

■ Non c'è la quantità di software disponibile per il 64, lo Spectrum, l'MSX o l'Amiga, e non lo trovate con la stessa facilità.

■ Il software per la console è sempre piuttosto costoso, visto il supporto su cui viene venduto e i vantaggi relativi in termini di velocità e flessibilità. Il prezzo medio è di 25 sterline, ed una novità può arrivare sulle 40. In Italia si parla di cifre che vanno dalle quarantemila alle ottantamila lire circa.

■ Se vi piacciono gli avventure o quelle simulazioni complicate che richiedono almeno 25 tasti per essere giocate, non vi diventerete molto con una console. Non possono offrire altro che giochi di pura azione, a parte qualche arcade adventure come YS per il Sega o Legend Of Zelda per il Nintendo.

■ Se vi interessano le migliori conversioni di coin-op, e non avete problemi ad acquistare dall'Inghilterra, dovreste cercare di procurarvi una PC Engine. Con 60 sterline vi portate praticamente a casa una versione perfetta di R-Type da sala giochi, e con 30 Vigilante e Dragon Spirit. Peccato che in Italia non venga importata...

FUTURO? QUALE FUTURO?

A questo punto avete guardato le foto, avete letto l'articolo. E adesso? Quale macchina regnerà sovrana nella vostra

casa del futuro? Siamo davvero nel periodo migliore per acquistare una console? Con tutte le novità che ci vengono proposte e le macchine già affermate sul mercato, la scelta diventa sempre più difficile: la cosa migliore consiste nel provare una qualsiasi delle console disponibili e decidere se la qualità dei giochi incontra i vostri gusti.

Comunque, continuando di questo passo una cosa è sicura: il mercato delle console non sarà mai più lo stesso di una volta. A proposito, volete saperne qualcosa di più? Vogliamo confidarvi un segreto: sul numero di Giugno di The Games Machine riprende l'argomento console con un dibattito così interessante che... beh, provate a dargli un'occhiata.

**TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL**



Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

**PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA OI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PN0T 154**



savage
by **CABJETRONIC®**

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51

Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con
Ingresso CVBS, 16 canali in memoria, ART. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione vo-
lume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

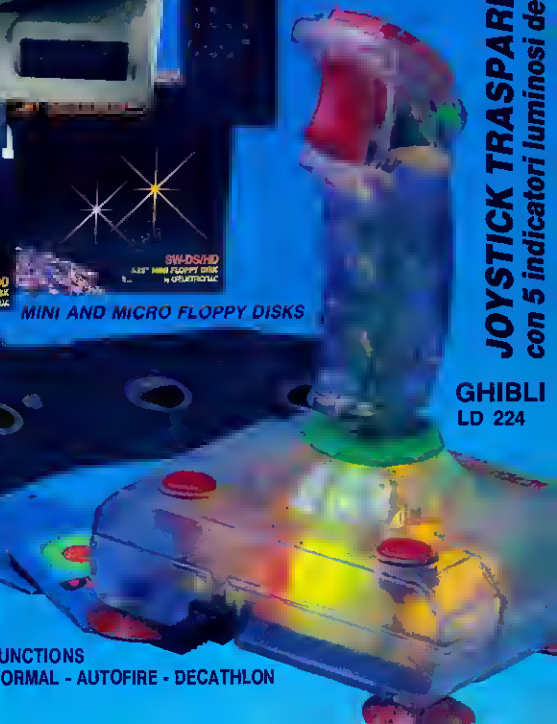


MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC



JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni



**GHIBLI
LD 224**

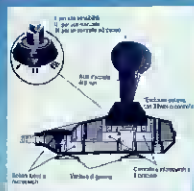
**FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DEATHLON**

THE CRUISER

by

POWER Play

DESIGN A WAGON WITH COME 5 HEADS 25CM
3 LEVEL POWER CONTROL



The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.



The CRUISER/AF
L. 45.000 IVA incl.



The CRUISER
L. 35.000 IVA Incl.



IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI

SOFT
center

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

-L. 59.000 -

**TURBO
PEDAL**



**Con Out Run +
Supercycle**

- CBM64 cassetta -

IN OMAGGIO

**L. 30.000
DI SOFTWARE
IN REGALO**



**Il primo simulatore
dell'acceleratore e del freno
per tutti i giochi di guida simulata.**

LEADER
DISTRIBUTIONALE



TOP
SECRET

Il Top Secret di questo numero trabocca (come al solito) di interventi patriottici: ci sono persino due mega-istati che tutti i 64isti farebbero bene a ricopiarli subito... che dire? Continuate così, ragazzi, e attenti alle 'repliche'.

AJ

A VIEW TO A KILL (Domark/C64)

Chi volesse vedere il finale di questa vecchia licenza cinematografica e rimanere di stucco (è un barbafrucolo), dovrà semplicemente inserire nella parte finale (la quarta) questo codice segreto: ILVCT. La scena che apparirà non è ripetibile e vi costringerà per tanto ad un nuovo caricamento; questa volta però non lasciatvi fregare e premiate il RESTORE un attimo prima della fine: apparirà il cursore, potrete reinserire il codice e rivedere la scena, finché non capirete di che si tratta! Basaglia Massimo - VERONA

HUNTER'S MOON (Thalamus/C64)

Semplice! Inserite il programma con cura, salvatelo per futuro (improbabile) uso, date un massiccio RUN e... avrete finalmente la tanto agognata invincibilità. Cosa pretendere di più?

1000 REM ** HUNTER'S MOON CHEAT **
1010 PRINT CHR\$(147): POKE 1024,26: POKE
1025,26: POKE 1026,1
1020 POKE 1027,16: POKE 1028,33: POKE
1029,32: POKE 1030,39
1030 POKE 1031,56: POKE 1032,57
1040 PRINT: FOR A=543 TO 623: READ B:
C=C+B: POKE A,B: NEXT
1050 SYS 543
1060 DATA 32,44,247,56,169,21,141,177
1070 DATA 3,169,55,141,178,3,169,106,141
1080 DATA 179,3,32,108,245,169,67,141
1090 DATA 39,192,169,2,141,44,192,32
1100 DATA 191,3,96,72,169,234,141,160
1110 DATA 1,169,76,141,161,1,169,92
1120 DATA 141,162,1,169,2,141,163,1
1130 DATA 104,76,226,193,162,5,189,106
1140 DATA 2,157,168,8,202,15,247,76
1150 DATA 27,8,169,96,141,169,31,234

EMPIRE STRIKES BACK (Domark/C64)

Splitting Image (Thalamus/C64)

Caricate il gioco come al solito, resettate e inserite:

POKE 3314,173 — per vite infinite al player one
POKE 3348,173 — per vite infinite al player two
SYS 2816 — se siete fermamente decisi a voler ripartire

Samurai Warrior (Firebird/C64)

Pare che i cheat-mode apparsi sugli scorsi numeri di Zzap! non abbiano funzionato alla perfezione: ecco finalmente (!) quello che risolverà i vostri problemi. Digitando HHDSFHSH nel tabellone dei punteggi (non dite che non sapete qual'è, per favore!): il bordo dovrebbe lampeggiare e dovrebbe anche apparire un numero 8. A questo punto, con il cheat-mode attivo, la vostra energia non scenderà mai sotto le quattro linee. Per disattivarlo sarà sufficiente riscrivere HHDSFHSH nel tabellone dei punteggi e state anche attenti perché il cheat non influenzi minimamente il karma.

MASTERBASIC

(Zeppelin/C64)

Resettando sullo schermo di caricamento e inserendo SYS 20480, potrete ascoltare la musica; resettando durante il gioco e inserendo SYS 5200, potrete vedere invece la "buona sequenza finale".

SPINDIZZY

(C64)

Inserite il seguente programma, salvatelo per sicurezza su supporto magnetico e date il RUN.
Provvederà da solo a bloccare il timer e a caricare il gioco su cassetta (dovete avere l'originale, compreso pirati?).

```
100 PRINT CHR$ (147)"SPINDIZZY - CHEAT
BY ZZAP!": X=679110 READ C: POKE X,C:
X=X+1
120 IF C>255 THEN 110
130 SYS 679: LOAD
140 DATA 120,169,052,133,001,162
150 DATA 006,189,007,008,157,000
160 DATA 233,202,016,247,169,055
170 DATA 133,001,088,096,255
```

Piemontese Matteo - MANFRECONIA (FG)

TERRAFIGHTER

(Zeppelin/C64)

POKE 36952,n — 0<n<8 — numero di lotti necessari per finire il — primo livello
POKE 36867,234
POKE 36868,234 — per energia infinita
SYS 4096 — per ripartire
The Wonderful Team - CANNOBIO NO

ROCKFORD

(M.A.O./C64)

Sebbene non fosse un buon gioco, era economico e qualcuno lo avrà certamente acquistato. Ad ogni buon conto, se avete voglia di completarlo seguite le seguenti istruzioni.
Caricate "as usual" il gioco e inserite le seguenti:
POKE 58199,165
POKE 61881,165 — per le semplici vite infinite
POKE 61875,76:POKE 61876,187:POKE 61877,241 — per eliminare la collisione sprite-sprite
POKE 63890,165 — per essere libero...
POKE 64017,169:POKE 64018,0 — per dover raccogliere un solo diamante
SYS 51992 — ricomincia

Vendito x Corrispondenza
per informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896



Sterlino Club

New
PlayMate
Shop

Soft
Center

Commodore Point

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

MINIATURE
FANTASY



Grenadier

Citadel

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fosco
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jaux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Roi Partho
Roxion
Standard Games
Steve Jackson
Strategic Studies Group
Srate Libri
TSR, Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE
&
SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

SCACCHIERE
ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

NAVY MOVES



"AQUATIC"
GPR



AMGA



FLAMMENWERFER PLANETRIEDER 5.56 mm, FA RIFLE

MISSIONE SPECIALE - L'OCEANO TI ASPETTA...

Per tutti i formati

LEADER
I NOSTRI MIGLIORI GIOCHI



PC



BATHYSCAPHE



ATARI ST

DYNAMIC

L.E.O. STORM (GO!)

Suvvia, non disperatevi, questo gioco non è poi così male, anzi è molto meglio di quanto non sembri a prima vista: a volte la prima impressione INGANNA (capito, FR71?). Consolatevi per ora con queste strategie per portare a termine con successo tutti i livelli.

• Capital City: innanzitutto, se volete arrivare alla fine, dovete fare incetta di icone B ed E e dovete raccogliere quante più taniche di benzina possibile. Alla fine del livello, quando compare il primo camion, spostatevi sulla sinistra, trastoimatevi in motocicletta per andare più veloce (file + joy in giù) e andate rasenti il muro. In questo modo eviterete il camion e raccoglierete un po' di fuel.

• Network Forest: andate sempre dritto, quando entiate nel primo canyon sterzate a sinistra, nel secondo e destra e poi sterzate a sinistra prima dell'ultima roccia.

• Coral Sea: non c'è molto da dire su questo livello se non che per superare i mostri di corallo bisogna mettersi al centro della strada ed evitarli "zigzagando" quando necessario (andare a zig-zag fa anche aumentare la vostra energia di un pochettino).

• Big Cave Tunnel: appena iniziato il livello trasformatevi in motocicletta, quando vedete una situazione pericolosa, saltate, è la soluzione migliore. Alla fine di questo difficilissimo livello metterete molto vicini alla parete di sinistra e via, a tutto gas, superando il camion. Prima della fine vi sono anche numerosi alberi verdi, mettetevi al centro della strada e saltate.

tele.

• Ruins Desert: andate sempre dritto, non preoccupatevi della strada di mattoncini e quando arrivate alle statue dell'isola di Pasqua saltate per evitarle; facendo così, quando sarete quasi alla fine del percorso, dovrete vedere delle bandierine, mettetevi sui mattoncini e una volta entrati nel primo costato di ossa, andate tutto a sinistra e poi dritto.

• Million Valley: tutto il livello si basa sui salti. Se la rampa è a destra, saltate e sterzate a destra, se invece è a sinistra, saltate e sterzate a sinistra. Quando arrivate al camion che lascia i pacchi, mettetevi a sinistra e saltate una volta per evitarli e una seconda per arrivare a fine livello.

• Thunder Road: seguite la strada, quando ne uscite andate avanti finché non vedete comparire due strisce bianche, a questo punto saltate e sterzate a sinistra. Ripetete questo procedimento fino alla fine.

• Marine Snowy Pipe: per questo livello, basta che restiate sempre al centro della strada e saltate quando vi sembra opportuno.

• Sky City: eccoci arrivati finalmente all'ultima frontiera, ovviamente sarete distrutti, ma dovete trovare la forza di finire questo livello. Saltate e sterzate a destra o a sinistra a seconda di come è posizionata la rampa (come in Million Valley). Fate in questa maniera solo se prima della rampa vi sono degli omini sbracciati neri e gialli. Saltate quando vi sono le macchie d'olio, i giacchi, le casse e... TA-DAH! L.E.O. Storm è completato!

Contenti? Penso proprio di sì, perché "...è stata dura, ma ce l'abbiamo fatta!"

Ratto Emanuele - GENOVA

SLIMEY'S MINE (Silverbird/C64)

"Berrie!", "Gaayyyy Over!", "You are here!". Lo avete riconosciuto? Ma sì, è l'unico gioco che strilla e schiamazza, partendo dalla diabolica mente di Simon Pick. Caricatelo, resettate nello schermo dei titoli ed inserite:

POKE 2282,173 — per eliminare lo sparo dopo aver ripulito uno schermo
POKE 30305,n — 0 < n < 255 ossia la velocità del gioco
POKE 2249,173 — per un gioco velocissimo
POKE 2255,173:POKE 2327,169:
POKE 2328,0:POKE 2329,141:
POKE 2330,207:POKE 2331,74 — per avere energia infinita
POKE 23474,32 — per rivelare parti nascoste del messaggio scorrevole
POKE 29958,169:POKE 29959,x:
POKE 29960,207:POKE 29965,23 — dove x è 1 per Slimey giganti, 254 per Alieni giganti o 255 per un drago
SYS 23052 — per iniziare

BOMB JACK (Elite/C64)

POKE 5112,0: SYS 3101 — per vite infinite
Cuomo Francesco - NAPOLI



WEST BANK (Gremlin/C64)

POKE 7056,96 — per non morire se sparate alla bomba sotto il cappello dell'ometto piccolo
POKE 10048,234
POKE 10049,234
POKE 10050,234 — per non morire se sparate ad un innocente
POKE 10103,234
POKE 10104,234
POKE 10105,234 — per non morire se vi spara un bandito
SYS 4100 — per ripartire alla grande

Cuomo Francesco - NAPOLI

S.E.U.C.K. (Outlaw/C64)

Questo trucco funziona con i giochi creati con questa utility (riempire con elogi a piacere) utility.
Caricate un gioco Made-in-Seuck, resettate ed inserite SYS 16579 per entrare direttamente nel modo CHEAT TEST.
Se poi, per qualche inspiegabile motivo, vorrete tornare alla normalità, resettate nuovamente ed inserite una bella SYS 16586.
S. 93 Antonio - SORA (FR)



SPRITE ARRAMATOR (C64)

No, non preoccupatevi, non è un altro gioco di cui non avete mai sentito parlare, è "solamente" un programma in BASIC e LM realizzato da un nostro volenteroso lettore.

Questo programma permette di analizzare tutti gli sprite presenti nei vostri giochi preferiti, apprezzarne l'animazione e tutte le sfumature.

Prima di tutto un po' di doverosa teoria: la memoria del vostro C64 è composta da 4 bank di memoria da 16K ognuno, da 0 a 3. Ogni sprite occupa 63 byte, quindi in teoria il vostro C64 potrebbe ospitarne ben 1024 diversi ma così facendo non finirebbe più memoria né per il programma né per i dati del fondale, quindi solitamente gli sprite si limitano ad un massimo di 256 (un intero banco di memoria).

Questo programma (breve ma estremamente potente), permette di grovare attraverso i bank di memoria e visualizzare tutti i "gruppetti" da 63 byte che potrebbero costituire un ipotetico sprite.

Gli sprite potrebbero ovviamente trovarsi in uno qualsiasi dei bank di memoria, quindi sta a voi scovarli!

Per fare ciò, dopo aver scelto un banco di memoria da cui partire, potrete muovervi per la memoria premendo i tasti "+" e "-": una linea sul bordo dello schermo si muoverà in su o in giù indicando la vostra posizione.

Sullo schermo sono visualizzati i gruppi di 63 byte sotto forma di sprite in tutti i modi di visualizzazione: normale, espanso orizzontalmente, verticalmente e in entrambe le direzioni, monocromatico e multicolore.

Se, ad esempio, dopo aver analizzato tutto un banco di memoria (la linea dopo essere scomparsa in basso è riapparsa in alto), non avete ancora trovato gli sprite, non rassegnatevi: si troveranno sicuramente da qualche altra parte!

Premete RUNSTOP e RESTORE, date nuovamente il RUN e scegliete il banco di memoria successivo.

Ripetete questa operazione finché non li avrete trovati: è un'operazione che solitamente non dura più di qualche secondo.

Una volta scovati gli sprite, premendo 1, 2 e 3 potrete cambiare i colori per riportarli nelle condizioni originali.

La procedura generale da seguire è estremamente semplice:

- digitate e salvate su supporto magnetico il programma seguente
- caricare un gioco qualsiasi (purché non sia Karnov!)
- resettate nel bel mezzo dell'azione
- caricate ed eseguite il programma SPRITE ARRAMATOR
- procedete alla "caccia agli sprite"
- ottimizzate i colori con i tasti appositi

Ecco intanto il programma:

```
100 REM *****
110 REM *****
120 REM * sprite arramator *
130 REM * by *
140 REM * Antonio Savona *
150 REM *****
160 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT
chr$(147):chr$(154)
170 PRINT"sprite arramator v1.0 by
Antonio Savona":PRINT:PRINT
180 INPUT"banco di memoria (0-3):"ba
190 IF ba<0 OR ba>3 THEN PRINT chr$(145)
chr$(145):GOTO 180
200 POKE 650,128:PRINT chr$(144)
chr$(147)
210 FOR a=832 TO 942:READ x:POKE a,x
220 z1=z1+1:z2=z2+x:NEXT
230 IF z1<>111 OR z2>13892 THEN
PRINT"errore nei DATA!":END
240 SYS 832:POKE 56578,PEEK(56578) OR
3:POKE 56576,PEEK(56576) AND 252 OR ba
250 v=53248:FOR a=39 TO 46:POKE
```

```
v+a,1:NEXT:POKE v+37,11:POKE v+38,15
260 POKE v+28,85:POKE v+16,85:POKE
v+37,11:POKE v+38,15
270 b=62:FOR a=1 TO 13 STEP 4:POKE
v+a,b:POKE v+a+2,b:b=b+5:NEXT
280 FOR a=0 TO 14 STEP 2:POKE
v+a,32:NEXT:POKE v+21,255
290 POKE v+29,204:POKE v+23,240:z=0
300 GET a$
310 IF a$="+" THEN z=z+1:GOTO 370
320 IF a$="-" THEN z=z-1:GOTO 370
330 IF a$="1" THEN FOR c=0 TO 7:POKE
v+39+c,PEEK(v+39+c)-1:NEXT
340 IF a$="2" THEN POKE v+37,PEEK(v+37)-1
350 IF a$="3" THEN POKE v+38,PEEK(v+38)-1
360 GOTO 300
370 IF z=256 THEN z=0
380 IF z=-1 THEN z=255
390 POKE 912,z:POKE 944,z:SYS 920:GOTO
300
400 :
410 DATA 120,169,003,141,021,003,141
420 DATA 169,002,169,108,141,020,003
430 DATA 169,126,141,168,002,169,027
440 DATA 141,017,208,141,018,208,169
450 DATA 129,141,026,208,088,096,141
460 DATA 013,220,169,000,141,014,220
470 DATA 088,096,173,025,208,141,025
480 DATA 208,048,007,173,013,220,088
490 DATA 076,049,234,108,168,002,234
500 DATA 234,169,001,141,032,208,162
510 DATA 012,202,208,253,169,011,141
520 DATA 032,208,162,000,142,018,208
530 DATA 076,188,254,234,173,176,003
540 DATA 162,008,202,157,248,007,157
550 DATA 248,071,157,248,135,157,248
560 DATA 199,224,000,208,239,096
570 END
```

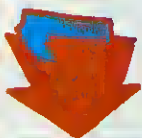
Inoltre, per i più "incapaci" ecco una tabella che riporta il nome di alcuni giochi e il banco di memoria in cui si trovano gli sprite.

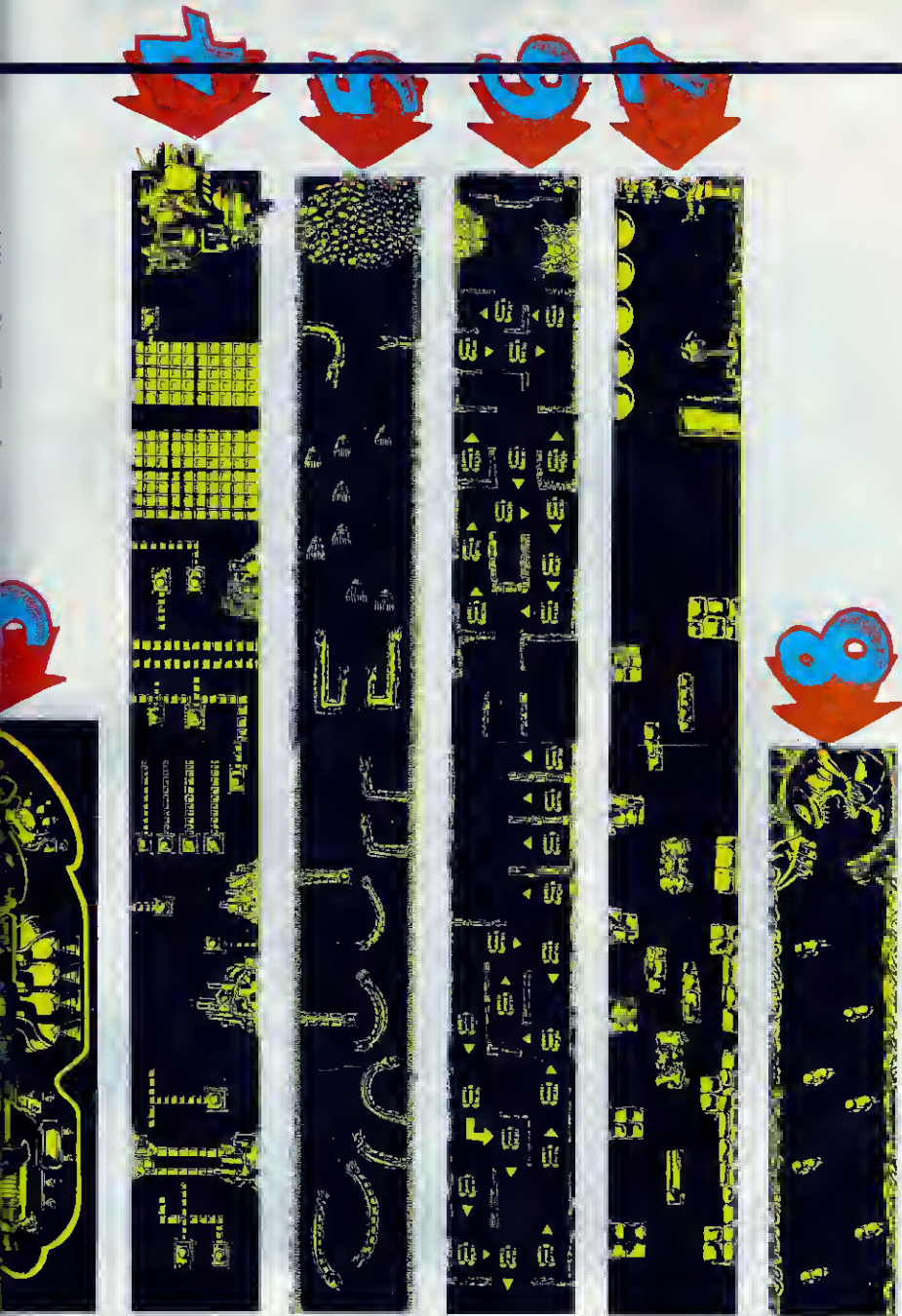
GIOCO	BANCO
Cybernoid 2	0
Slayer	0
Amalyt	2
Delta	2
Sanxion	2
Rambo III	0
R-Type	2
The Deep	0
Thunder Blade	0
Giochi SEUCK	0

Questo è tutto (per ora), aspettiamo con ansia che l'autore di questo bel programma ci invii una versione migliorata che permetta ANCHE di utilizzare gli sprite dei giochi nei propri listati (non è pirateria, capito?!).

Un ringraziamento particolare va inoltre ad Antonio non solo per il programma di cui sopra, ma per l'eccezionale idea di inserire nella busta un dischetto contenente il programma stesso onde evitare errori di digitazione da parte nostri: G-R-A-Z-I-E !!! (Ah, se fossimo tutti come lei!)

Savona Antonio - SORA (FR)





TOTAL ECLYPSE

(Incentive/C64)

Questo programmino permette di far azzerrare il tempo trascorso e riempire la borraccia d'acqua ogni volta che si salva una posizione su disco.



```
100 REM *****
100 REM ** TEMPO+ACQUA INF. PER TOTAL.ECLYPSE **
110 REM ** SOLO PER C64 E SOLO SU DISCO **
120 REM ** BY MARCO CAPOZZA FOR ZZAP! - **
130 REM *****
140 IF A=0 THEN A=1: LOAD*MUSIC*.8,1
150 FOR X=36784 TO 36826: READ A: CS=CS+A:
POKE X,A: NEXT
160 IF CS<>4385 THEN PRINT"ERRORE NEI DATA!":
END
170 POKE 36661,176: POKE 36662,143: SYS 36352
180:
190 DATA 169,169,141,037,005,169,143,141,038
200 DATA 005,076,076,064,166,124,164,125,169
210 DATA 043,032,216,255,169,003,141,058,028
220 DATA 169,054,141,059,028,169,014,141,060
230 DATA 028,169,035,141,107,028,096
```

Capozza Marco - ROMA

AIRBORNE RANGER

(Microprose)

Ecco di seguito dei consigli sintetici per gli amanti delle avventure militari:

- è preferibile selezionare, all'inizio del gioco, una campagna militare: vi frutterà più promozioni e medaglie;
- il livello più emozionante e divertente è il nono nel K.O. sistema radar poiché è uno spasso vedere soldati armati di lanciamissili uccidersi a vicenda e cadere nel fiume ghiacciato;
- correrete il più velocemente possibile, così avrete più tempo per distruggere la pipeline e i minitanks;
- nei raid al POW camp, abbiate cura di aggirare la torre, impiegherete più tempo ma non avrete problemi con i bunker;
- i bunker pentagonali si distruggono con le bombe a mano mentre le altre con una bomba a tempo oppure con un missile.

Pietro Dario

BAD DUDES VS DRAGON NINJA

(Imagine/C64)

POKE 32890,234
POKE 32891,234
POKE 32892,234 — per vite infinite
SYS 32768 — per ripetere

Rubino Vincenzo

MORE MULTIFACE

POKES

(SPECTRUM)

Anche questo mese, per tutti gli spectrumisti che possiedono la famosa cartidge, un bel po' di "POKE":

COBRA (Ocean)

POKE 38006,0 — per invincibilità

KUNG-FU MASTER (U.S. Gold)

POKE 27982,0 — per endless lives

CAULDRON (Palace)

POKE 30066,0 — per vite infinite

SABRE WOLF (Firebird)

POKE 43575,255 — per vite infinite

BRUCE LEE (Datasoft)

POKE 51795,0 — per vite infinite

1942 (Elite)

POKE 52471,0

POKE 52472,0

POKE 52473,0 — per vite infinite

Orrù Alessio - CAGLIARI

COMMANDO (Elite/C64)

POKE 52471,0 — per le solite vite infinite
Cuomo Francesco - NAPOLI

CAVELON (Ocean/C64)

POKE 25728,96: SYS 11480 — per... (scopritelo da voi!)

Cuomo Francesco - Napoli

TIGER ROAD

(GO!/C64)

Se non riuscite a farvi rispettare e continuare a subire i colpi dei vostri numerosi nemici, inserite il seguente programma, date il RUN e seguite le istruzioni sullo schermo.



```
100 PRINT CHR$(147)"TIGER ROAD - CREAT BY  
ZZAP!"
110 FOR I=384 TO 407: READ A$
120 L=(ASC(LEFT$(A$,1)))-55: IF L<5 THEN  
L=L+7
130 R=(ASC(RIGHT$(A$,1)))-55: IF R<5 THEN  
R=R+7
140 V=(L*16)+R: C=C+V: POKE I,V: NEXT  
150 IF C<> 2539 THEN PRINT"ERRORE NEI DA-  
TA, RICONTROLLALI!":END
160 PRINT"SALVA IL LISTATO PER USI FUTURI  
E"  
170 PRINT"SCRIVI SYS 384 PER PARTIRE"  
180 DATA 20,56,F5,A9,A8,8D,D0,08,A9,39  
190 DATA 8D,D1,08,4C,42,08,A9,A5,8D,75  
200 DATA 16,4C,00,3A,00,00,00,00,00,00
```



TIME

THE
ULTIMATE
EXPERIENCE IN
PINBALL

SCANNER



Ad un tratto accade! Stai viaggiando, quando improvvisamente cadi
In un buca del tempo. Un fata. Un evento inevitabile, qualcosa di
assolutamente inimmaginabile ti aspetta. Ora!
Timescanner l'ultima esperienza in fatto di flipper!

ACTIVISION

SEGA

LEADER
CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE

- Gioco multiplo per la pallina.
- Fino a cinque flipper in gioco contemporaneamente.
- 4 livelli tutti da scoprire: Vulcano, Saqqarah, Ruins e Final.
- Possibilità di tilt • Punteggio finale speciale •

TIMESCANNER® SEGA®
ARE TRADEMARKS OF
SEGA ENTERPRISES LTD.
THIS GAME HAS BEEN
MANUFACTURED UNDER LICENSE
FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN.





KEY

CRATES

W WEAPON
? TAPE

CONTROLS

L1 LIFT #1
L2 LIFT #2
L3 LIFT #3
F FENCE
R ROCKET

WEAPONS

SWORD 
SPANNER 
SHURIKEN 

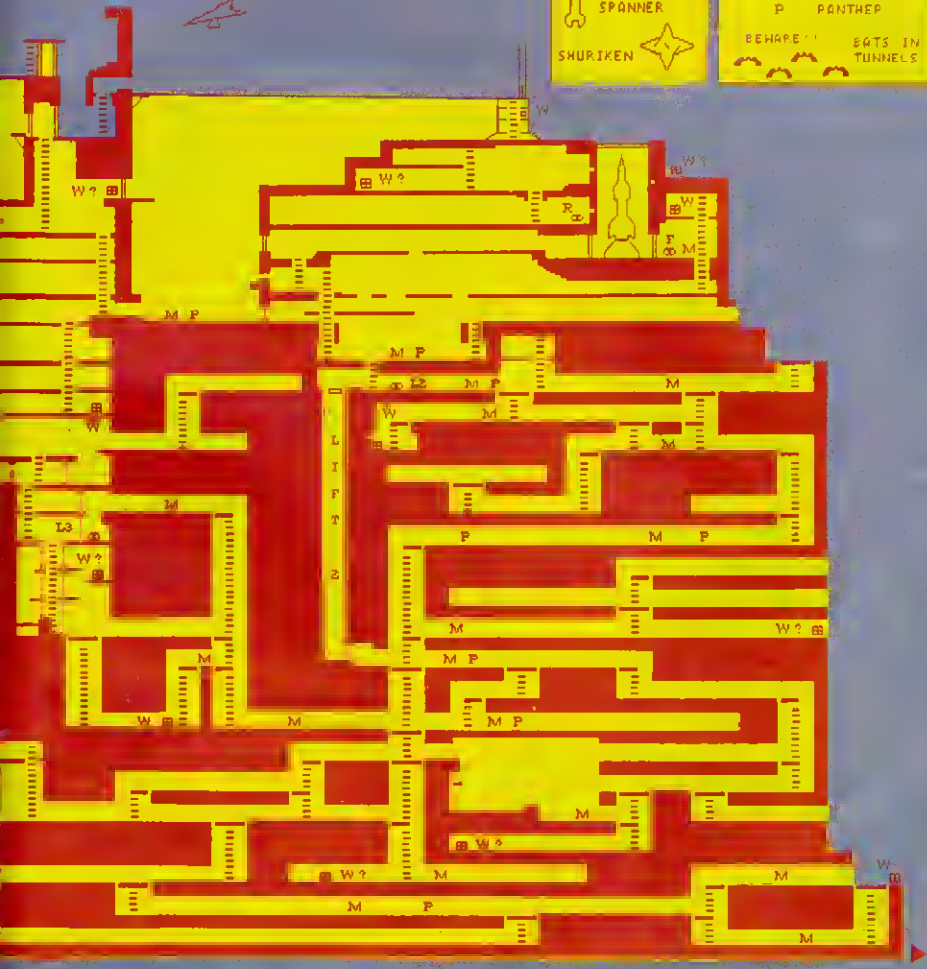
DANGERS

M GUARD
P PANTHER

BEHARE!!

BATS IN TUNNELS

START



RAMBO III

(Ocean/C64)

Questo listato rende immuni dalle porte-trappola e dalle mine, fornisce energia infinita nei primi due livelli e rende invincibili nel terzo. Semplicemente digitatelo, date il RUN, caricate il gioco e... buon divertimento!

100 PRINT CHR\$(147)"RAMBO III - ULTIMATE
CHEAT BY ZZAP!"
110 FOR X=325 TO 414: READ Y: C=C+Y: POKE
X,Y: NEXT
120 IF C=9312 THEN POKE 157,128: SYS 325
130 PRINT"ERRORE NEI DATA, RICONTROLLALI
MEGLIO!":END
140 DATA 32,86,245,169,32,141,84,3,169,
91,141,85,3
150 DATA 169,1,141,86,3,96,72,77,80,72,
169,107,141
160 DATA 89,1,169,1,141,90,1,104,173,32,
208,96,169
170 DATA 128,141,135,15,169,1,141,136,15,
32,143,1,169
180 DATA 76,141,156,1,76,0,4,173,183,149,
201,81,240
190 DATA 8,169,173,141,91,31,76,75,16,
169,96,141,234
200 DATA 149,141,182,149,169,173,141,76,
49,96,75,16

PULSE WARRIOR (Mastertronic/C64)

POKE 9316,240 — per avere vite infinite
SYS 2051 — per ritornare al gioco
... e scusate se è poco!

SKATE OR DIE (Electronic Arts/C64)

Come poteva mancare un (micro) listato anche per questo gioco che oltre a non essere mai stato recensito sulla versione italiana di Zzap! (problemi di importazione della ECA?!) ha una STUPENDA musica nella presentazione? Resettate nello schermo dei titoli, inserite il listato seguente e date il RUN.

100 REM SKATE OR DIE! - MUSIC HACK BY AJ
110 FOR A=49152 TO 49171: READ B: POKE
A,B: NEXT
120 SYS 49152: END
130 DATA 169,147,032,210,255,169,000,141,
017,208
140 DATA 141,032,208,141,033,205,076,022,
064,96

MASK III - Venom Strikes Back (Gremlin)

Queste sono le password esistenti:

MAYHEM
TRANSMOGRIFY
PETALS OF DOOM

Avrete così energia infinita e potrete usufruire sin dal primo livello dei telettrasporti.
The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

BATTLE ISLAND (Novagen/C64)

POKE 50228,173 — per vite infinite
POKE 64090,173 — per infinite bombe
SYS 24064 — per riaprire

Se però siete tra quelle sfortunate persone che non possiedono il tasto di reset, utilizzate il seguente listato che svolge le stesse funzioni delle POKE.

100 PRINT CHR\$(147)"BATTLE ISLAND CHEAT -
LISTING BY ZZAP!"
110 FOR I=272 TO 343: READ A: POKE I,A:
NEXT NEW
120 DATA 32,129,255,141,4,212,169,35,141,
236,3,169
130 DATA 1,141,237,3,76,13,8,169,64
140 DATA 141,133,239,169,1,141,134,239,
169,4,141,127
150 DATA 239,169,3,141,126,239,169
160 DATA 19,141,125,239,32,9,224,96,169,
77,141,139
170 DATA 10,169,1,141,140,10,76,0,10
180 DATA 169,173,141,52,196,141,90,250,
76,0,94

WEC LE MANS (Imagine/C64)

Se possedete la versione su disco e volete vedere la sequenza finale seguite le seguenti istruzioni:

- Inserite il game-disk, digitate LOAD "ENDLOADER",8,1 e premete RETURN
- Digitate SYS 16384 e di nuovo RETURN
- Attendete la fine del caricamento e gustatevi quello che potrebbe succedervi dopo 24 ore continue di guida...

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers.

VIA NAPOLITANA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

UNA MONTAGNA DI GIOCHI!

Non cercare oltre: solo SoftMail ti mette a completa disposizione un catalogo ricco di moltissimi titoli, dai classici senza tempo alle novità dell'ultima ora. Ecco il motivo per cui sempre più lettori di Zzap preferiscono acquistare da SoftMail.

A grande richiesta, procede senza tregua la stagione dei grandi affari: l'aggiornamento **SoftMail #15**, che trovi assieme alla merce ordinata, riserva sorprese veramente sensazionali! Cosa aspetti? Non farti sfuggire questa occasione unica: ordina adesso e sei immediatamente un cliente privilegiato!

SoftMall è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.

L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine.

Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale!

SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.



Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.

Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri noti-

zic sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità già esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle migliori case tra cui: Cimmaware, EA, Firebird, Rainbird, SSI, Suborice.

[illegible]

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16,
22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	CD	Computer	Prezzo
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...
...

Título del programa	C/D	Completar	Notas
...

[illegible]

--	--	--	--

[illegible][illegible]

--	--	--	--

[illegible]

Z	Spese di spedizione Lit.	5.000
---	--------------------------	-------

OFFIDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)	TOTALE-LIT.
--	-------------

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Number scd.

NUMBER	NAME
--------	------

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. _____

FIRMA (Se microscopia quella di un paritico)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

[illegible]

CYBERNOID 2 - The Revenge (Hewson/C64)

Molti listati questo mese (come sono contenti). Tra i tanti, eccone uno riguardante Cybernoid II. Ok, so che è già apparso il cheat-mode molto tempo fa, ma questo listato permetta non solo di avere vite infinite, ma ANCHE di partire da un livello a scelta tra i quattro disponibili: non male!

```
100 PRINT CHR$(147)"CYBERNOID II - THE  
CHEAT"  
110 PRINT: INPUT "LIVELLO DI PARTENZA (0-  
3)";Z$  
120 IF Z<0 OR Z>3 THEN 110  
130 FOR I=272 TO 316: READ A: POKE I,A:  
NEXT  
140 POKE 310,Z$: SYS 272  
150 DATA 32,86,245,169,30,141,187,4,169,  
1,141,188,4,96,169,76  
160 DATA 141,24,2,169,48,141,25,2,169,1,  
141,26,2,76,0,2  
170 DATA 169,165,141,237,78,169,0,141,  
227,7,108,252,255
```

R-TYPE (Electric Dreams/C64)

Non passate il tastino del reset e non siete riusciti ad utilizzare le POKE del numero scorso? Utilizzate il seguente programma! Digitatelo, date il solito RUN per ottenere vite infinite e per disabilitare le collisioni sprite-sprite e sprite-fondale.

```
100 PRINT CHR$(147)"R-TYPE - HACK'N  
CHEAT BY ZZAP!"  
110 FOR I=384 TO 412: READ A: POKE I,A:  
NEXT: SYS 384  
120 DATA 32,86,245,169,144,141,110,8,169  
130 DATA 1,141,111,8,76,14,8,169,173,  
141,157,50  
140 DATA 169,96,141,156,49,76,18,8
```

Se non volete disabilitare la collisione cambiate la linea 140 con la seguente...

```
140 DATA 169,173,141,156,49,76,1,18,8
```

THE VINDICATOR (Imagine/C64)

Mentre scorrono i titoli inserite alla cieca le seguenti password per passare direttamente ai livelli successivi:

ENOLAGAY — per il secondo livello
HOPPENHEIMER — per il terzo livello

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

BULLDOG

(Gremlin/C64)

Pare che inserendo nel tabellone dei punteggi 'C' (inclusi gli apostrofi) si ottengano astronavi infinite. Vale la pena di provarci!

BATTLE VALLEY (Rack-It/C64)

Questo breve programma fornisce proiettili, missili ad energia infiniti; tutto ciò che dovete fare è digitarlo, dare il RUN, caricare il gioco e... andate lontano!

```
100 PRINT CHR$(147)"BATTLE VALLEY -  
CHEAT BY ZZAP!"  
110 FOR L=53234 TO 53263: READ A: POKE  
L,A: NEXT  
120 POKE 157,128: SYS 53234  
130 DATA 32,86,245,169,0,141,28,4,169,  
208,141,29,4,96  
140 DATA 169,0,141,67,50,141,46,58,169,  
165,141,189,69
```

DEFLEKTOR (Gremlin/C64)

Un grande tip questo, peccato che per funzionare sia necessario possedere la Expert Cartridge (oltretutto non importata ufficialmente in Italia).

Comunque, caricata il gioco con la cartuccia inserita, usando l'Expert-Boot e aspettate finché non appare lo schermo dei titoli. Ora, invece di premere 5 inserite il joystick in porta 1. Muovendo il joystick in alto, potete andare avanti nei livelli; per tornare indietro muovete a sinistra.

ROBOCOP (Ocean/C64)

Molti lettori si lamentano della eccessiva difficoltà di questo gioco... ci pensiamo noi! Nella prima fase, attendete la comparsa dello schermo dei punteggi che lampeggiano, quindi inserite SUEDEHEAD alla cieca e piuttosto velocemente. La seconda fase verrà caricata senza dover giocare alla prima! Se poi anche la seconda fase è difficile per voi, digitate DISAPPOINTED allo stesso modo di prima: vi ritroverete (dopo un breve caricamento) alla terza ed ultima fase.

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
**ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE • HARDWARE
COMMODORE • AMIGA**

SOFT center

VENITE
A
TROVARCI

 **ASSITEC**
ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER
Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

SHOWROOM SDF
SOFT CENTER

HI-FI — COMPUTERS
VIDEO — CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER
CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI


SOFT MAIL

Un rivenditore di
software presente in
tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleone, 16
22100 COMO
Tel. (031) 380174
Invia questo buono per
ricevere il catalogo!

Commodore 

VIENI ANCHE TU NEL TUO
COMMODORE "POINT"

OROLOGIO	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
ALFABETICO	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
NUMERICO	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
ALFABETICO	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
NUMERICO	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000

VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA **ATARI**
TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore
SI EFFETTUÀ LA VENDITA
ANCHE PER CORRISPONDENZA

A COMO

MANTOVANI
ELECTRONICS

Via C. Plinio 11 Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per
C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,
ATARI e IBM COMPATIBILI.



Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

TOP TEN



I PRIMI 10

- 1 **LAST NINJA II** (1) \blacklozenge System 3
- 2 **BUBBLE BOBBLE** (2) \blacklozenge Firebird
- 3 **MICROSOCGER** (5) \blacktriangle Microprose
- 4 **BARBARIAN II** (3) \blacktriangledown Palace Softw.
- 5 **HAWKEYE** (6) \blacktriangle Thalamus
- 6 **SALAMANDER** (4) \blacktriangledown Imagine
- 7 **PAC-LAND** (8) \blacktriangle Grand slam
- 8 **GIANA SISTERS** (NE) Rainbow Arts
- 9 **R-TYPE** (10) \blacktriangle El. Dreams
- 10 **EMLYN HUGHES** (9) \blacktriangledown Audiogenic

IL TAGLIANDO QUI SOTTO
E' QUELLO CHE PORTERA'
LA VOSTRA OPINIONE SU ZZAP!
... E' LA VOSTRA OCCASIONE PER
GRIOARE AL MONDO (BEH, O ALMENO AO UNA
PARTE DI ESSO) QUALI SONO — SECONDO VOI — I
MIGLIORI GIOCHI DEL MOMENTO...
COSA STATE ASPETTANDO? RITAGLIATELO
(oppure fatene una fotocopia),
COMPILATELO E SPEGITELO A:

Zzap! HIT PARADE
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

NOME.....
INDIRIZZO.....

7 :
8 :
9 :
10 :

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI
GIOCHI SONO:

1 :
2 :
3 :
4 :
5 :
6 :

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):

.....
.....
.....

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

Zzap! HIT PARADE
Casella Postale 853
20101 MILANO

CORRISPONDENZA, SEMPRE

Tra noi e voi, oltre la vendita

Assistenza tecnica telefonica (DIGIMAIL HOTLINE) su tutta la gamma dei nostri prodotti. PREZZI IVA INCLUSA. Richiedi SUBITO il nostro catalogo generale HARDWARE e SOFTWARE ORIGINALE II

YAMAHA SHS-10 Cod. E19 Lire 149.000
Eccellente tastiera digitale FM, uscita MIDI, 25 strumenti e 25 ritmi di accompagnamento selezionabili, effetti speciali, display digitale, auto-tuning, auto-chord, automelody, funzione a batteria o tramite alimentatore; collegabile ad un impianto stereo e tramite interfaccia MIDI ad un C64 o ad un Amiga.

MIDI AMIGA Cod. A17 Lire 79.000
MIDI C64 Cod. C10 Lire 99.000

IN SUPEROFFERTA:

AMIGA & MUSIC Cod. X07 Lire 209.000
COM64 & MUSIC Cod. X08 Lire 229.000

Comprendenti la Tastiera SHS-10 e l'interfaccia MIDI adatte al C64 o all'Amiga.



SUPER II

MEGAJOYSTICK RAMBO Cod. G03 Lire 39.000
SuperJoystick SAVAGE RAMBO JK 77 ELECTRONIC con funzioni elettroniche multiple: comutabile, autore veloce, test "decision" che consente di ottenere "immediatamente" ultraveloci senza alcuno sforzo; 4 pulsanti di azione, ventotto stabilizzanti. Autotest garantiti per oltre 1 milione di movimenti; ogni particolare del joystick è reperibile per le eventuali riparazioni.

PENNA OTTICA C64/128 Cod. C02 Lire 19.900
Completa di software di controllo, consente di disegnare direttamente sullo schermo in modo semplice e divertente.

DRIVE OC 118 Cod. C08 Lire 240.000
Per C64/128, 170K formattati, veloce, silenzioso ed affidabile.

RESET C64 Cod. C07 Lire 12.000
Testo di reset per C64, indispensabile per inserire giochi, vite infinite.

SPROTETTORE MIKI II Cod. C05 Lire 65.000
Eccellente cartuccia sprotegitrice contenente potentissima utility: un monitor LM, una "split controller", la completa gestione dei testi, funzione, un velocizzatore per disco e neutro, consente inoltre di effettuare l'hardcopy del video.

SUPEROFFERTA AMIGA: A500 + MODULATORE TV + JOYSTICK + 3 GIOCHI ORIGINALI + 10 DISCHI DI P.D. Cod. X10 Lire 1.090.000

VIDEOCASSETTE ORIGINALI:

Una intera videoteca al tuo servizio! Vastissimo catalogo di video musicali, documentari, film, disponibile subito: non lasciartelo scappare!

Qualche esempio:

MUSICALI
SAMANTHA FOX - Making Music Lire 25.000
MADONNA - Virgin Tour Live Lire 30.000
STING - Bring On The Night Lire 30.000
IRON MAIDEN - Live After Death Lire 30.000
U2 - Rattle and Hum Lire 45.000
CARTOONS - original Walt Disney Lire 29.000
DOCUMENTARI (National Geographic, WQ) Lire 29.000

Richiedi il catalogo comprendente più di 1.000 titoli originali inviando Lire 2.000 (per le spese di spedizione) a:
DIGIMAIL srl - Video Service, via Cornelli 10 - 20148 Milano

BASE BASCULANTE + SINTONIZZATORE TV Cod. G64 Lire 249.000

Trasforma un monitor con ingresso video-composito (CVBS) in un televisore; memorizza 18 canali; elettronica, con telecomando multifunzione. Inoltre consente di orientare il monitor e fissarlo nella posizione più comoda.

PER IL VOSTRO SPECTRUM:

INTERF. KEMPSTON Cod. G41 Lire 24.000
Collegata al micro Spectrum tutti i joystick compatibili con lo standard Commodore/Atari (Pamtec, Quikkey, M-1600, J)

MULTIFACE ONE Cod. G66 Lire 99.000
Frazze Frame ("cangoli" la memoria), sprotettore, interf. joystick, 8 K ram disponibili su una sola interfaccia.

GAME KILLER PACK Cod. X09 composto da
MOVIOIA 64 Cod. C24 Lire 29.900
INVINCIBILI 64 Cod. C25 Lire 29.900
TAU C64 Cod. C03 Lire 79.000

Il tutto a sole lire 120.000 invece che 138.800

Potete finalmente terminare i giochi più difficili con queste due splendide cartucce: la MOVIOIA riduce i game play veloci, INVINCIBILI disabilita le collisioni degli sprite, mentre la TRIPOD consente di collegare entrambe le cartucce al vostro C64/128 (o al eventualmente anche una terza) e di selezionare quella attiva tramite un interruttore; in più la TRIPOD comprende anche un comodo test di reset.

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER, comodamente a casa tua: basta richiedere il catalogo e scegliere tra centinaia di titoli entusiasmanti. Ecco un sintetico estratto dal catalogo 8 bit:

AMSTRAD
OUTRUN Lire 18.000
AFTER BURNER Lire 18.000
DRAGON'S LAIR II Lire 18.000
IMPOSSIBLE MISSION II Lire 18.000
R-TYPE Lire 18.000
CYBERNOID II Lire 18.000
IMPOSSIBLE MISSION Lire 5.000

COMMODORE 16

ACE Lire 7.500
BOMB JACK Lire 5.000
C16 COMPILATION Lire 7.500
POWERBALL Lire 5.000
SNOOKER Lire 5.000
STARFORCE NOVA Lire 5.000
WINTER OLYMPICS Lire 18.000
IKARI WARRIORS Lire 18.000
WAY OF THE TIGER Lire 5.000

SPECTRUM

FIGHTER PILOT Lire 5.000
1943 - MIDWAY Lire 18.000
AFTERBURNER Lire 18.000
COBULE DRAGON Lire 18.000
IMPOSSIBLE MISSION II Lire 18.000
MICKEY MOUSE Lire 18.000
R-TYPE Lire 18.000
LAST NINJA II Lire 25.000
TAU C64 Lire 5.000

MSX

CRAZY CARS Lire 7.500
FLIGHT SIMULATOR II Lire 59.000
OUTRUN Lire 15.000
PACMANIA Lire 15.000
PETRIAS Lire 18.000
AFTERBURNER Lire 18.000
FORMULA 1 Lire 5.000
WEC LE MANS Lire 18.000
MATCH DAY II Lire 15.000

ROBOCOP Lire 18.000
RAMBO III Lire 15.000
CALIFORNIA GAMES Lire 15.000
COLLOSSUS CHESS Lire 18.000
FOOTBALL FORTUNE Lire 29.000

COMMODORE 64 CASSETTE

B-24 Lire 39.000
SILENT SERVICE Lire 25.000
STEALTH FIGHTER Lire 39.000
EUROPEAN SOCCER Lire 5.000
DAMBUSTERS Lire 5.000
STRIKE FORCE COBRA Lire 5.000
FORMULA 1 Lire 5.000
BUBBLE BOBBLE Lire 18.000
GOLD SILVER BRONZE Lire 18.000
TATTO CON-OP COLL Lire 18.000
GAME SET & MATCH II Lire 25.000
AFTERBURNER Lire 18.000
DALEY THOMPSON'S O.C. Lire 18.000
DARK SIDE Lire 18.000
DEVARIS Lire 15.000
DRAGON'S LAIR II Lire 15.000
FOOTBALL MANAGER II Lire 18.000
IMPOSSIBLE MISSION II Lire 15.000
L.E.D. STORM Lire 15.000
MINGOLF Lire 18.000
R-TYPE Lire 18.000
ROBOCOP Lire 18.000
STARRAY Lire 18.000
THE DEEP Lire 15.000
WEC LE MANS Lire 18.000

COMMODORE 64 DISK

ROCKET RANGER Lire 39.000
DEF CON 5 Lire 29.000
WAR IN MIDDLE EARTH Lire 29.000
ASSEMBLER Lire 15.000
PACMANIA Lire 15.000
SERVICE Lire 21.000
THUNDER BLADE Lire 15.000
MUSIC SYSTEM Lire 49.000
GEOS 1.3 ITALIANO Lire 49.000



VENDIAMO SOLO PER CORRISPONDENZA
ORDINE MINIMO LIRE 30.000

Ordinare a* semplice: basta spedire il tagliando a DIGIMAIL s.r.l. via Cornelli 10 - 20146 MILANO, oppure telefonare allo 02/426559 dalla ore 10 alle 19. Spedizione contrassegno con spese a carico del destinatario. Imballo gratuito. Spedizione a mezzo corriere su richiesta.

by Dig-it

NOME		COGNOME		269
VIA		N.		CAP
CITTA'				PROV.
<input type="checkbox"/> Firma (da un genitore se minore)				
Quali computer possiedi?		<input type="checkbox"/> Hai un videoregistratore? <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO		
DESCRIZIONE	COD.	Q.tà	PREZZO	
<input type="checkbox"/> Desidero ricevere in più il catalogo Software originale			TOTALE	

MEGA OFFERTA

AFTER BURNER
C64 cass.



MEGA BLESTER

L. 29.000



**NON LASCIARTI SFUGGIRE QUESTA
FANTASTICA OCCASIONE !**

CON SOLO L. 29.000 TI SARANNO OFFERTI:

AFTER BURNER (C64 cass.) il sensazionale gioco, dell'Activision
MEGA BLASTER il joystick della Konix per grandi prestazioni

Il nuovo **GEOS™** 1.3 e le sue applicazioni

- Per C64 e C128 con istruzioni in italiano -

GEOS



GEOS 1.3 - L. 49.000

Comprende:

desk Top: organizzazione e gestione di archivi
disk Turbo: veloce caricatore di archivi
geoPaint: potente compositor grafico
geoWrite: elaboratore di testi basato sulla grafica, facile da usare
Accessori della scrivania: orologio sveglia, calcolatrice, taccuino, album di fotografie, album di testi.

GEOWRITE WORK SHOP



L. 49.000 - Comprende:

GeoWrite 2.1™: Elaboratore di testi avanzato.
geoMerge™: Programma sofisticato di gestione della corrispondenza.
geoLaser™: Supporto alla stampante LaserWriter™ Apple®.
Text Grabber™: Simulatore di testi destinati a geoWrite da altri elaboratori.
Più Nuova deskTop™, nuovi driver e capacità di sovrapposizione multicolore.

DESK PACK



L. 69.000 - Comprende:

Graphics Grabber™: Per la copia di grafici e materiali illustrativi.
Icon Editor™: Per adattare i simboli degli archivi di GEOS.
Calendar: Una segreteria per i vostri appuntamenti.
Disk Drive: Vi sentite fortunati?
geoDex™: Uno schedario elettronico.
geoMerge™: Per nuovi documenti in formati esclusivi.

BERKELEY
Softworks

Distribuito in Italia da: **LEADER Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55



UTILITY



SKY TRAVEL

Il luogo: una classe di un liceo.
Il tempo: l'ora di scienze.
La situazione: noia terribile.

Forse la colpa potrà essere attribuita all'ermeticità del professore, alla trascuratezza del libro o al fatto che il cervello dei poveri alunni è già stato duramente provato dalle lezioni precedenti, ma rimane il fatto che questa benedetta astronomia continua a rimanere un enigma.

Eppure tutto sarebbe molto più facile se aveste davanti agli occhi una chiara immagine di ciò che invano si sta cercando di spiegarvi. Adesso, una bella dissolvenza. Sensazione di moto. Luci accese: arrivo. Nuovo luogo: una stanza. Nuovo tempo: un pomeriggio libero di un appassionato di astronomia.

Nuova situazione: incomprensione totale. Senza altro il mondo è pieno di astronomi più o meno dilettanti, e molti di essi avrebbero bisogno di un potente strumento di sussidio per le loro osservazioni. Credo che un telescopio stile quello di Monte Palomar sia al di fuori della loro disponibilità di soldi e di spazio, e la passione non sempre basta a compensare la mancanza di mezzi. Ancora dissolvenza. Cambio di dimensione.

Stabilizzazione. Luogo di arrivo: un podio illuminato. Sul podio sale la Ragione e pone questa domanda: "Le situazioni testé viste pongono due problemi in apparenza distinti risolvibili allo stesso modo. Quale sarebbe?".

Senza attendere risposta, pronuncia un nome...

"Sky travel". Ecco, in sintesi, lo spirito del programma. Prima di addentrarmi nella sua descrizione vorrei specificare che non si tratta della versione digitale di una sfera armillare, bensì di una specie di finestra aperta sullo spazio attorno alla terra in grado di fungere anche da macchina del tempo. Per i meno informati, una sfera armillare è un dispositivo meccanico molto sofisticato che si usava secoli fa per fornire una

chiara rappresentazione d'insieme dei principali moti celesti. E infatti ben noto che la visualizzazione è un potente strumento didattico e gli autori del programma hanno giustamente pensato che un calcolatore in questo campo si presti particolarmente. Sky travel è una finestra aperta sullo spazio perché lavora come un telescopio ed è in grado di mostrarvi con chiarezza una porzione di cielo a vostra scelta a partire da un punto a piacere della Terra. Ma non si limita a questo: è lasciata interamente a voi anche la scelta del tempo delle osservazioni con la possibilità di spaziare per parecchi millenni nel passato o nel futuro. Questo vuol dire che potrete ammirare il

ne con le stelle.

Completano il tutto delle ricche appendici e c'è perfino la bibliografia. I sistemi di comando inoltre sono semplici ed efficienti: per comandare il cursore si può usare indifferentemente il joystick o la tastiera e i tasti da conoscere sono pochi. Ma ora muoviamo qualche passo più in là. Il programma Sky travel trova posto interamente sul lato 1 del dischetto.

Dopo un caricamento relativamente breve seguito dalla elaborazione di alcuni dati appare la prima schermata. Questa vi mostra chiaramente l'impostazione grafica di tutto il programma che non varia mai ed è così concepita: una grande finestra quadrata

spostata verso sinistra che occupa quasi tutto lo schermo, un'area dati a destra e una riga per le informazioni in fondo. La finestra, ovviamente, rappresenta ciò che vedete mentre nell'area dati appaiono, dall'alto al basso, il tempo attuale, il fuso orario, le doppie coordinate del punto indicato dal cursore, il rapporto di scorrimento temporale, l'angolo visivo e le opzioni principali. La riga in fondo è invece dedicata ai dati su un corpo celeste o ai messaggi del programma. I modi di funzionamento sono quattro: sky, map, set e chart.

Il primo è, per così dire, il modo base e mostra nella finestra principale il cielo nella direzione che ci interessa.

Il secondo e il terzo servono per impostare rispettivamente il punto di osservazione è il tempo.

Il modo chart infine è analogo allo sky con la differenza che aggiunge le linee per calcolare visivamente le coordinate celesti e disegna il cielo in campo inverso permettendo un facile trasferimento su carta usando la stampante.

Vediamo ora la procedura tipo per effettuare un'osservazione. Dobbiamo innanzitutto conoscere le coordinate geografiche del luogo da dove vogliamo guardare e il tempo.

Usando il mittiamo il modo map e apparirà un planisfero dove punteremo il luogo facendo riferimento alle coordinate. Una



cielo stellato così come lo vedevano scienziati più o meno antichi o come lo vedranno i nostri discendenti. Il programma include un orologio a velocità variabile che permette di simulare lo scorrere del tempo in avanti o indietro e consentire così di vedere lo svolgersi di fenomeni come le eclissi o semplicemente i moti dei pianeti. Per giunta, è anche facile da usare; questo lo si deve ad un ottimo manuale, al ridotto numero di comandi e alla semplicità della sua struttura. Il manuale è molto interessante in quanto, oltre a fornire abbondanti spiegazioni sui comandi principali e a indicare i procedimenti per molte osservazioni diverse, contiene anche paragrafi relativi a conversioni di calendari, situazioni storiche, curiosità archeologiche e rudimenti di navigazio-



volta impostateci ritorniamo al modo di partenza (sky) da cui arriviamo al modo set usando sempre f1. Impostiamo ora mese, giorno, anno e ora e torniamo muovendo al modo sky che ci mostrerà la parte di cielo che ci interessa. Premendo i tasti corrispondenti alle quattro direzioni cardinali avremo le visuali corrispondenti, e muovendo il cursore possiamo puntare un corpo celeste, oppure far scorrere la visuale. Il programma funziona come un telescopio, e per rendercene conto immaginiamo di avere al centro del video una costellazione.

Tutto va bene finché si tratta di avere una visione d'insieme, ma supponiamo che ci interessi sapere se in essa ci sono stelle doppie. Mettiamo quindi al lavoro il nostro telescopio e riduciamo l'angolo visuale in modo da vedere la costellazione nei particolari. Spostiamoci lungo le stelle che la compongono e osservandole tutte possiamo cercare ciò che ci interessa. Nel caso volessimo informazioni sulla magnitudine, sulla distanza o sulla denominazione ci basta puntare il nostro "soggetto" col cursore e premere f7 per richiamarle.

Adesso supponiamo di avere impostato come luogo la città dove abitate e come tempo quello attuale.

Aspettiamo la sera (di giorno le stelle si vedono solo in modi più dolorosi) e tentiamo di confrontare ciò che vediamo con ciò che ci mostra il 64.

In cielo ci sono tanti puntolini bianchi, mentre sul video vediamo anche le linee che congiungono le stelle di una costellazione, i relativi nomi e i simboli dei pianeti.

Tutto questo aiuta a capire il video, ma in cielo non ci sono né linee né nomi e quindi avremo qualche problema a cercare di correlare le due visuali.

Questo, però, è un problema da poco: con f3 possiamo chiamare diverse funzioni che ci permetteranno di ristimare le videate nei modi che più ci aggrada.

Cominceremo a far sparire nomi e linee e otterremo un quadro più simile a come il cielo si presenta, permettendoci di stabilire delle corrispondenze.

A questo punto possiamo sbizzarrirci a vedere le coordinate di ogni stella o a chiederne i dati al programma. Potrebbe poi venire voglia di sapere cosa c'è dietro tutte queste stelle gettando così uno sguardo allo spazio profondo.

È presto fatto: con il solito tasto f3 rendiamo attivo lo spazio profondo e appariranno, se in quella zona ce ne sono, galassie, nebulose e agglomerati stellari.

Come ultimo passo, possiamo chiederci dove sia un determinato corpo celeste.

Con f5 chiamiamo l'opzione e possiamo scegliere tra cercare uno dei

pianeti del sistema solare, il sole, la luna, una lunga lista di costellazioni e la cometa. Quest'ultima è ovviamente quella di Halley e non è sembrato necessario ai programmatori inserire anche le meno famose comete di Encke e Kohoutek.

Comunque, una volta impostata la richiesta il video ci mostrerà quella parte di cielo avente al centro il corpo celeste scelto, che ovviamente potrebbe trovarsi in una zona completamente diversa dalla primitiva. Altre caratteristiche. Prima ho detto che Sky travel può anche fungere da macchina del tempo e mostrare i moti siderali.

Le posizioni di tutti i corpi celesti sono infatti calcolate in riferimento al tempo tenendo anche conto del moto di precessione dell'asse terrestre.

L'orologio interno al programma è in grado di muovere in avanti o indietro il tempo a velocità variabili permettendo di vedere chiaramente gli spostamenti planetari.

La velocità varia da -64 a +64 volte il tempo reale, con gradini intermedi: ottenuti dimezzando le cifre: 32, 16, 8, 4, 2, 1, 0.

Scegliendo una velocità sufficientemente elevata si possono scorgere i moti di tutti i pianeti, ma occorre sempre ricordare che

gitalo di questo fenomeno.

Supponendo che siate interessati alle antichità storiche, il programma vi permetterà di ricreare particolari situazioni. Ad esempio, che ne direste di indossare i panni dei tre re magi e guardare in cielo la stella di Betlemme? O forse preferite osservare il cielo come lo scrutavano gli antichi egiziani per orientare correttamente le piramidi? Qualunque sia la vostra scelta sul manuale è spiegato tutto, e numerose altre possibilità sono lasciate alla vostra fantasia.

Ma adesso è venuto il momento di voltar pagina. L'angolo del cipiglio E va bene, cosa volete? Siccome nessuno è perfetto neanche i programmi possono esserlo. Questo in particolare ha due difetti: l'uso del colore e la velocità.

Il mirino è sempre giallo, e quando lo schermo assume un colore chiaro diventa molto difficile da reperire.

A questo non c'è rimedio perché i colori sono tutti preassegnati, ma la magagna più grossa è senza dubbio la velocità. Grazie alla mole di calcoli da eseguire questo programma si troverebbe molto meglio su un PC 80386 o su un Archimedes, ma da un povero 6510 non si può chiedere più di tanto.

Tutte le funzioni del programma implicano dei calcoli da eseguire che a loro volta chiedono tempo e potenza di elaborazione.

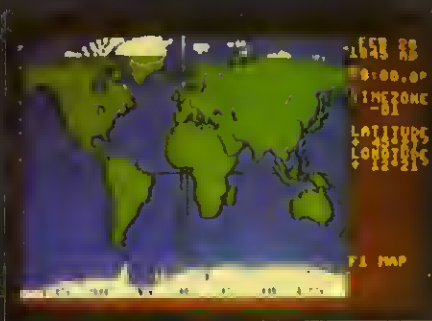
Attese dell'ordine dei dieci secondi sono normali ma nei casi più sfortunati si può anche superare il minuto. L'angolo del sorriso A parte i peccatucci di gioventù che figurano qui sopra il programma è davvero buono.

Dovete tener conto che sta quasi tutto in memoria e gli accessi al disco sono pressoché inesistenti: in un programma simile è qualcosa di miracoloso.

Non posso nemmeno trascurare di elogiare, e l'ho già fatto, la sua semplicità d'uso, le grandi possibilità che offre e la qualità del manuale.

Non è certo roba che si vede tutti i giorni e lo si capisce subito. Conclusioni Da me non aspettatevi niente altro: vi ho descritto il programma elencandone pregi e difetti e adesso la lotta con coscienza e portafoglio spetta tutta a voi.

Mi pare che di elementi ne abbiate a sufficienza, quindi vi lascio e... buone osservazioni!



sul video vediamo i moti apparenti quali il cammino del sole, mentre i moti reali di rotazione dei pianeti più lenti diventano apprezzabili sono cambiando di molto il tempo di osservazione in modo set.

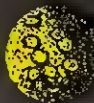
Lo stesso vale per le fasi lunari, in quanto il loro periodo com'è noto dura poco meno di un mese.

Nel caso volessimo osservare le eclissi di sole o di luna dovremmo conoscerne le date, altrimenti sarebbe molto lungo andare per tentativi cercando le posizioni giuste.

Non dobbiamo dimenticare che le eclissi sono fenomeni strettamente locali e eclissi brevi: basta un piccolo errore nell'impostare tempo e luogo e rischiamo di non vedere niente di interessante.

Facciamo quindi riferimento all'appendice che ci fornisce i dati precisi di diverse eclissi, impostiamoli, e lasciamo ticchettare l'orologio.

Se tutto va bene assisteremo alla replica di:



68000

The ONLY name...

E dintorni...
SAS

**PER CHI CERCA DEGLI ESERCENTI
QUALIFICATI SERI DISPONIBILI
A CAPIRE I TUOI PROBLEMI
ANTEPONENDOLI AI LORO DOVE
IL PREZZO NON CONTA E LE
CONSEGNE SONO RAPIDE ANZI.**

**68000 E DINTORNI SAS
VIA WASHINGTON N 91
20141 MILANO**

TEL 02/42.31.835

RPG — STRATEGIE

Giocatori di ruolo di tutta Italia, unitevi! — Ma dovevi una colmota, frotelli! Non avevamo mai ricevuto un cara di proteste più occese: da quando abbiamo posticipato la pubblicazione della secondo e ultima parte di questa soluzione, i telefoni dello redazione di Zzap! hanno squillato ininterrottamente, e le nostre linee sono state affollate dalle urla selvagge di RPGisti bloccati nell'universo di Bard's Tale III.

A questo punto, dopo avervi rassicurato (avrete già notato che lo strategia è ora completa), un preghiero: obbiote pozienza. Il materiale inerente le strategie vincenti dei giacchi di ruolo è sempre mallo voluminoso, e dobbiamo cercare di accontentare tutti — e poi, ci sono i nuovi prodotti da recensire. E, quando viene pubblicata la prima parte di una strategia, cercate di ondere avanti da soli almeno per un po', primo di mollare e chiomere aiuto: che razzo di avventurieri siete?!? Allo prossima, 'che lo spazio è poco...



Bard's Tale 3°

Prendete la chiave e riempite il recipiente del Bardo del sangue dello stesso drago appena ucciso. Andate quindi alla torre di Cyanis, a dopo aver aperto l'unica porta di accesso con la crystal key raggiungete il terzo livello. Qui troverete il povero Cyanis in pessime condizioni, sicuramente bisognoso di cure. Rimetterselo in sesto con uno spell curativo e sarete ricompensati con tutti i ringraziamenti del poveretto, nonché con uno strano triangolo da conservare nel caso tornasse utile. Adesso potete entrare nella tomba di Alliria, ma soltanto dopo essersi procurati le quattro rose (Bianca, Blu, Rossa e Gialla; importante questo ordine) dai cespugli fuori della città, e la rosa Arcobaleno che per crescere ha bisogno di essere coltivata con sangue di drago. Nel primo livello, all'estremo

nord, troverete il modo di utilizzare il triangolo magico, che esplodendo rivelerà l'accesso al secondo livello. Qui incontrerete strane figure che vi lasceranno passare solo dopo aver ricevuto l'appropriata rosa. Al termine del dedalo troverete la Belt of Alliria e la Crown of Truth, con le quali tornerete trionfanti dall'Old Man. Riposatevi un attimo, perché da adesso in poi l'intreccio si infittisce. Fate recuperare un po' di energie ai vostri personaggi e partite per Kinestia. Vi troverete dentro un enorme castello, Ferozists, formato da un unico livello 18 x 18, e da cui potrete accedere da nord al Workshop, da sud alle Barrackes e da est, con i due ingressi, ai Private Quarters. Cominciate con le Barrackes, dove in basso a destra vi potrete procurare una Right Key. La Left Key si trova nei Quartieri Privati, in una locazione quasi diametralmente opposta. Impugnando saldamente armi e chiavi, entrate quindi nel Workshop. Non avrete difficoltà a trovare la locazione dove occorrono le chiavi, ma ne avrete certamente nel capire quante volte va girata una e quante l'altra. Consiglierei di tentare prima con la destra, diciamo 18 volte, poi con la sinistra 15 volte. Se tutto funziona per il meglio, eccovi pronti ad affrontare l'Urmech. Dato che i tre livelli finali sono pieni d'olio, sarà bene ricorrere ancora una volta al GILL. Nel livello conclusivo, il Sanctum, c'è l'Urmech seduto tranquillamente ad aspettarvi, senza alcuna voglia di combattere. Al contrario, si dimosterà particolarmente generoso concedendovi non soltanto l'Hammer of Wrath ed il Ferozist's Helm che cercavate, ma trasformando un vostro combattente in Geomancer. Pur mantenendo quasi tutte le sue caratteristiche di guerriero, all'inizio vi sembrerà un po' deboluccio, e più utile come mago che come soldato. Niente paura, con qualche concessione dell'Old Man scenderà vertiginosamente i livelli della sua nuova professione, tornando nuovamente forte come un toro. Tenebrosia, il luogo dove andare a cercare un tipo chiamato Scaudu

per impadronirvi del suo Cloak e l'Helm of Justice, è veramente un brutto posto. Niente a che i pochi abitanti di Black Scar sono gran che socievoli, ma se non altro il vostro Bardo troverà qualcosa di interessante alla Bard's Hall, e i maghi che visiteranno la Wizard's Guild potranno imparare ad usare il famoso e terrificante spell NULKE. Fate subito un salto allo Shadow Canyon, dove è nascosta la Shadow Lock. Mapate bene il dungeon 22 x 13, e vi renderete conto che c'è una zona apparentemente inaccessibile, ma allo stesso modo capirete dove è situato il muro più robusto, che stranamente è l'unico che si vaporizza con il PHDO. Adesso che avete la serratura, dovete trovare la porta. Se fate una breve perlustrazione della zona, con particolare attenzione a SW, troverete un Dark Copse. Circondata da un boschetto di alberi invincibili c'è la porta che vi serve. A Tenebrosia non hanno ancora problemi ecologici, perciò potete abbattere tutti gli alberi che volete con un





potente disorbante, che potrete procurarvi nel Tarpit (o Tar Quarry). Si tratta di una specie di enorme stanzione vuota 17 x 11, piena di truppe e insidie varie, che vi susciterà buona parte dei vostri fitti e spelli potenti. Al centro di esso riempite il solito recipiente ormai usurato, di liquido, evitando la tentazione di assaggiarne un sorso, dopodiché levate rapidamente le tende. Abbattete gli alberi del Dark Copse (magari uno soltanto, tanto per non avere in futuro rimorsi di coscienza di carattere ecologico), e caricatevi sulle spalle la porta. Da questo punto andate 'in the middle of nowhere', poco a sud della città, ed inserite la serratura nella porta. Ho fatto eseguire questa operazione al Rogue, con successo, ma onestamente ho idea se vada ugualmente bene utilizzando un Bardo o un Monk. Comunque, compariranno delle scale che conducono ai due livelli Scadu. Una volta individuato il portal di accesso al secondo livello, ed averlo felicemente oltrepassato, mappate il livello e noterete uno strano disegno formato dai muri. Andate nel centro ed usate a nord il PHDO. Scoprirete due corridoi concentrici che circondano il disegno. Procedete sempre verso nord ancora con il PHDO, e nello spazio corridoio orizzontale aperto ai lati non avrete difficoltà a trovare la locazione dove si è rintanato Scadu, con il quale dovete combattere, senza curarvi di tutte le maledizioni che vi lancerà prima di scomparire da Tenebris. Agganciate l'Helm e il Cloak e tornatevi dall'Old Man a Skara Brae. Il simpatico vecchio, che comincia ad apparire un po' provato, vi chiederà a questo punto gli ultimi due oggetti per la sua "collezione": lo Strifespear e lo scudo di Werra. Via dunque verso Tarmivia, che vi sembrerà immediatamente un posto stranicissimo, non a caso chiamato anche "The planes of War". È composto da nove città raggiungibili una dall'altra soltanto tramite locazioni di teletrasporto: Tarmivia, Berlino, Troia, Stalingrda, Kun Wang, Nottingham, Roma, Hiroshima e addirittura Wasteland! Non c'è un vero ordine con il quale percorrerle, perciò se volete fare un po' di turismo, girovagiate qua e là per le città che sono più o meno 12 x 12. Incontrerete certamente un titolo che dichiarerà di chiamarsi Aris, poi altri che invece vi chiederanno come se fosse la casa più naturale del mondo "Who am I?". Provate a rispondere Aris, e perseverate anche se in un primo momento sembrerà sortire effetti nulli. Da Troia sarete teletrasportati a Kun Wang, dove un altro titolo dirà allegramente di chiamarsi Yen-Lu-Wang. Non fateci caso, e procedete nel vostro peregrinare. Quando vi troverete nuovamente a Berlino, ed il solito titolo strano si presenterà con la domanda "Who am I?", provate stavolta a rispondere IYR. Dovrebbe impressionarlo a tal punto da farvi un'ulteriore domanda, concernente il suo vero nome. Non c'è dubbio che si tratti di Werra, nome che una

volta pronunciata dovrebbe proiettarvi direttamente nella Hall of Tarmivia. Vedrete subito in uno dei due angoli in alto un buco spazio-temporale in grado di riportarvi alla Valle dei Guerrieri Perduti nei pressi di Skara Brae. Non prendetelo, non mi sembra ancora il momento, senza gli oggetti che vi servono! Piuttosto, cercate di puntare a sud ovest, dove mimetizzato con l'ambiente vi aspetta Werra in persona. Dopo averlo rivelato come un colabrodo questi si accacerà al suolo ghignando, ed evocherà sei black slayers. Sono estremamente pericolosi e combattivi, perciò teneteli a distanza e scaricategli addosso le vostre armi. Quindi prendete scudo e Strifespear e portateli come sempre al vecchio. Avrete però una brutta sorpresa. L'Old Man, sfinita, avrà solo il tempo di dirvi dove potrete trovare tutti gli oggetti che avete faticosamente rucimolato, prima di lasciarsi con un affettuoso sorriso soli nella lotta con il malvagio Tarpit, giunto ormai al capitolo finale. Frigate l'old storage building proprio davanti all'ingresso di Skara Brae, selezionando il personaggio che volete di volta in volta equipaggiare. Rifocillatevi e rinforzatevi abbondantemente, senza dimenticare un bel po' di Harmonic Gems, e andate nel posto più tetro della pianura: siete pronti per la sfida finale. Lo spell di teletrasporto per Malefia è EVVL, ma io non conosco, e probabilmente neanche esiste, lo spell appropriato per il ritorno, del resto a Malefia ci sono soltanto due possibilità: o voi fate fuori Tarpit, ed allora tutto il resto è marginale, oppure lui fa fuori voi, ed in questo caso il vostro party di cadaveri sarà automaticamente riportato nell'accampamento. Se dovete succedere, ricordate che i personaggi conservano oggetti ed esperienze accumulati a Malefia, quindi è possibile riportarli in vita in un tempio con un ottavo personaggio che abbia sviluppato l'arte di Wizard al sesto livello. Se poi volete far fruttare gli experience points, anche se l'Old Man non c'è più, non aete che da scegliere una Wizard's Guild di vostro gradimento e farvi una visitina. Malefia è composta da tre livelli 22 x 22, più un quarto 6 x 6 nel cui centro c'è Tarpit, che potrete raggiungere soltanto dopo aver liberato sei Dei utilizzando l'appropriato oggetto magico tra quelli precedentemente portati all'Old Man. Ci sono decine e decine di scale e di portali, e la maggior parte delle locazioni sono immuni a PHDO e APAR, per cui l'unico sistema per raggiungere tutte le statue dei Gods è quello di mappare accuratamente i tre livelli e trovare le strade giuste andando su e giù per i livelli stessi, salendo e scendendo scale e portali come farsennati. Le locazioni delle statue sono: Primo livello 16N3E, Secondo livello 12N9E, 16N18E, Terzo livello 5N12E, 20N15E, 28N21E. Liberati gli amici che non mancheranno di ringraziarvi, avrete accesso all'ultimo labirinto concentrico e quindi al quarto e conclusivo livello. Primo di poterli misurare con Tarpit dovete superare due gruppi di terrificanti aver-

sari, che sicuramente vi lasceranno a corto di energie. Recuperate un po' di fiato prima di lanciare l'ultimo PHDO. Tarpit evocherà slayer, a ripetizione, perciò preoccupatevi subito di impedirgli. Tenete poi a distanza i primi due gruppi, il tutto con gli appropriati spells, e martellate gli avversari con il NURE, il Death Horn del Bardo e qualunque altro arma a vostra disposizione. Ma soprattutto ricordate che l'unico personaggio in grado di uccidere Tarpit, che si trova al 90° grado e pare immune a qualunque magia, è il Rogue, che dovrà nascondersi nell'ombra ad ogni turno di attacco fino a raggiungere il Mulgavag, per sorprenderlo con un critical hit ben assestato. È ovvio che il Rogue in questione dovrà possedere percentuali al 99, altrimenti tutto potrebbe rivelarsi inutile. Quando il fumo della battaglia si sarà passato appoggiatevi allo schienale della vostra sedia e riposatevi, godendovi la cerimonia di elezione dei vostri personaggi al rango di Stelle del Cielo. E mentre riporrete, esausti, i due dischetti nella custodia, un dilemma comincerà a farsi strada nella vostra mente: che cosa succederà, ancora, a Skara Brae?...

JOE PAND & PHILEAS - S. Giovanni Valdarno (AREZZO)



Pool Of Radiance

... CONTINUA

Vi dico subito che la ricompensa da sola può valere una buona parte dei tesori e del bottino di un'intera area e quindi il gioco vale ampiamente la candela. La terza regola d'oro è viaggiare leggeri. Capisco perfettamente che vorreste tenervi tutto quello che trovate, magari per riciclarlo, ma purtroppo non siete né bestie da carico né chiatte ambulanti. Un eccesso di carico vi riduce la mobilità massima in battaglia fino a un minimo di tre quadrati per volta, che è ridicolmente poca. La vostra mobilità conta anche per la fuga, e quindi non potrete squagliarvela in caso di incontri indesiderati mentre siete indeboliti. Praticamente tutti i mostri si muovono di almeno sei quadrati per turno contro i vostri tre quando siete sovraccarichi, e quindi le vostre smodate brame per qualche moneta potrebbero segnare la vostra fine. Il sistema migliore di portarvi addosso molti soldi senza caricare gli uomini come somari è quello di averli sotto forma di oggetti di piccolo ingombro (ingombro e peso sono considerati uguali). Dopo una battaglia, quindi, dovete sapere cosa vi conviene prendere dai nemici morti. Innanzitutto, dovete evitare le armi di scarso valore vendute che avete già. Uno spadone a due mani ha un grande valore per un guerriero ma costa solo 30 GP e se lo vendete ne ricavate 15, dato che vendendo qualcosa perdete sempre metà del valore. Siccome lo spadone pesa 90 GP, ecco un buon motivo per non prenderlo se non vi serve. Non prendete nemmeno le monete di basso valore in rapporto alla somma che avete con voi, e questo vuol dire ignorare fin dall'inizio le monete di rame e in seguito tutte le altre. Le monete di platino, invece, danno sempre bene finché non si esagera con la quantità. Un ottimo investimento in termini di rapporto valore/peso sono armi e armature fatate. Esse sono contrassegnate da un indice sotto forma di un numero preceduto dal segno "+", e questo include anche i sistemi di difesa come armature e scudi. Per mettervi in difficoltà, però, solitamente questo indice non viene mostrato e così dovreste scoprire da voi se l'arma è fatata o meno. Per scoprirla dovreste farla identificare da un negozio o da un tempio, e vi costerà 200 GP. Se invece non volete spendere nulla usate questo semplice trucco: provate a venderla. Se vedete che l'offerta è molto superiore al valore di mercato teorico sarete sicuri che è fatata, ma vi avverte che così potrete farvi un'idea solo approssimativa del valore dell'indice. Per saperlo esattamente l'unico sistema resta fare l'identificazione. Quello che conta davvero è che le armi e le armature fatate sono migliori di quelle convenzionali a parità di tipo. A voi però interessano solo gli equipaggiamenti migliori in assoluto, e così, se vi capita di avere

armi di diverso tipo per ogni personaggio dovreste cercare le combinazioni migliori osservando come variano il fattore AC e il parametro danni inflitti. Ricordate che le armi convenzionali non hanno alcun effetto contro i non-morti più potenti, mentre quelle fatate sì, e sono in grado di ferire mostri normali con efficacia ancora maggiore. Dovreste anche saper scegliere bene le armature, e le migliori sono le leather, le studded, le chain, e le banded (sempre in relazione alla loro classe). Le plate ve le consiglio solo se con le altre non riuscite a raggiungere AC 0. Sappiate che scendere molto sotto AC 0 serve a ben poco: un mio guerriero con AC -7 veniva ugualmente danneggiato da dei comunissimi coboldi, non accettate quindi pesanti limitazioni per avere delle armature super perché si tratta di un super più apparente che reale. Quando le ricompense cominceranno a rimpiangere le vostre esatte casse, è il momento di investire dei soldi. Tenetevi in contanti non più di 3000 GP (meglio se in PP) e con il resto comprate armi e armature di argento nei negozi di Phlan. Potrete trovarne di convenientissime, e le migliori sono gli archi composti da 25000 GP che hanno un altissimo rapporto valore/peso. Ultima regola: niente NPC. I NPC che troverete nel corso del gioco sono tutti relativamente deboli, mentre quelli che potrete trovare presso l'arena di Phlan esigeranno una parte anche cospicua dei soldi trovati durante il gioco e non saranno necessariamente forti. Inoltre, il calcolatore non gestisce particolarmente bene mostri e NPC durante l'attacco, quindi non aspettatevi grandi cose da loro: spesso saranno più di intralcio che di utilità. E parliamo dei combattimenti. Il calcolatore usa sempre la stessa strategia di battaglia: attacco corpo a corpo con spostamenti per chi ha armi bianche e attacco a distanza senza spostamenti per chi può colpire da lontano usando arco o armi magiche. Gli eserciti nemici più pericolosi sono quelli misti e hanno sempre la stessa struttura: mostri forti davanti, mostri deboli e arcieri dietro e maghi in posizioni diverse ma solitamente davanti. Prima di ingaggiare qualunque battaglia dovete sistemare l'ordine dei vostri eroi, che vengono quasi sempre schierati in due file di tre. Al vostro miglior guerriero dovete dare la seconda posizione, che lo porterà in prima fila al centro. Questa è la posizione migliore per attaccare, perché permette di trovarsi direttamente davanti il maggior numero di nemici e, quando ci sono, i mostri più forti. Tutti i vostri uomini dovrebbero avere un arco, ma soprattutto quelli che occupano le ultime tre posizioni. Essi, infatti, non essendo mai direttamente a contatto con i nemici possono usare l'arco mentre gli altri tre passano solo se la battaglia avviene a distanza. Non usate però gli archi in combattimento ravvicinato se nel gruppo nemico non ci sono arcieri, dato che una spada provoca molti più danni di una freccia. Nel caso che il nemico impieghi degli arcieri, i vostri attaccanti verranno indeboliti sia dai loro diretti antagonisti che da essi, quindi correrete rischi maggiori. Usate quindi i vostri e schierate i tre uomini in prima fila a un quadrato di di-

stanza uno dall'altro. Così facendo potreste contemporaneamente usare tre arcieri e tre "spadaccini", ma ricordatevi di non muovere nessuno: aspettate che vengano loro verso di voi. Se proprio volete muovervi, muovete solo i primi tre in avanti e lasciate fermi gli arcieri finché ci sono arcieri nemici. Tenete sempre i primi tre in modo da avere non più di un quadrato fra di loro: così facendo creterete una specie di rete. Questa rete vi permetterà di controllare molti dei "loro" con pochi dei "vostri" perché avrete un fronte ampio e di impedire che qualche nemico possa minacciare i vostri arcieri. Se infatti qualcuno cercasse di passare nel varco fra due dei vostri uomini in prima linea verrebbe colpito alla schiena da essi, e questo per mostri di basso livello equivale a morte quasi sicura. Nel caso che veniate attaccati da mostri velenosi, dovete tenere le distanze e usare gli archi. A volte capita di incontrarli quando sono lontani, e in questo caso non dovete avanzare per nessun motivo ma combattere subito usando le frecce finché potete. Se siete sfortunati e vi attaccano da vicino potete solo attaccare come forsennati e sperare che non vi uccidano qualcuno. Non volitate per allontanarvi e colpirli con le frecce: vi colpirebbero da dietro e sarà molto più probabile che vi avvelenino. Se avete a che fare con dei non-morti le cose si complicano. In generale, le armi convenzionali su di essi hanno una minor efficacia, e su quelli di class più elevata non



ne hanno affatto. Avrete bisogno di armi fatate, e vi diciamo subito che c'è un solo posto in tutta Philan dove potete trovarne a bizzeffe: il castello di Vuhjeto, che vi conviene moltissimo lasciare per ultimo. Dovrete quindi aspettare finché il municipio non vi affidi l'incarico di ripulire il cimitero dai non-morti. Appena vi viene proposto accettatela al volo e vi verrà dato un bellissimo spadone a due mani +1 (+3 contro i non-morti), che dovrete dare al vostro guerriero più forte. Una sola arma fatata per sei uomini è un po' poco, ma dovrete farla bastare. La prossima arma fatata la troverete nello stesso cimitero, ma vi costerà fatica perché dovrete far fuori come minimo due spettri e un gruppo di non-morti con a capo delle wights. In effetti, i vostri clerici passano benissimo avere delle armi magiche: i martelli spirituali. Non usateli troppo, però, perché fanno pochi danni e il contatto con alcuni non-morti vi può essere estremamente pericoloso. Per combattere i non-morti che le armi normali non feriscono dovete fare largo uso di mistici magici e di altri incantesimi offensivi, senza dimenticarvi che dovete PRIMA cercare di convertirvi con i vostri clerici. Una volta che riuscite a entrare nella tomba del prode cavaliere (segnata sulla mappa) andate dove questi è sepolto e vi verranno dati diversi oggetti: i più importanti sono una spada lunga +2, uno scudo +1 e un anello di protezione dal fuoco. Non tentate di approntare la spada finché non avete indossato l'anello, altrimenti la sua magia vi danneggerà e non riuscirete comunque ad appropriarvi. Ricordatevi sempre che se cercate di ripulire il cimitero dovete salvare la partita praticamente dopo ogni battaglia che vi va bene, dato che molte potrebbero andarvi tremendamente male. Combatte contro mostri normali potete adottare due strategie differenti, che dipendono dalla forza dei vostri nemici. Se avete contro dei nemici non particolarmente forti, la cosa migliore da fare è sparpagliarli il più possibile, in modo da controllare con un singolo uomo più nemici. Questo vale specialmente quando siete di livello sufficientemente elevato da poter spazzare, ossia uccidere più mastri con un solo colpo. Se invece i vostri nemici sono forti, dovete sfruttare la disposizione dei muri (se ce ne sono) e dei vostri eroi per fare in modo che vi dispongano il più possibile in fila indiana. In questo modo potrete attaccarne uno o due alla volta con tutti i vostri personaggi contemporaneamente, frizionando al massimo i loro attacchi contro di voi, e nel contempo concentrando i vostri. Se non avete una chiara idea di quanto siano pericolosi i vostri nemici, tenete conto che se come guerrieri siete del loro stesso livello siete in leggero vantaggio; dovete ovviamente tener conto anche del loro numero. In alcune zone vi troverete a dover combattere contro numerosissimi nemici assortiti (diverse decine), e in tal caso passerete un bel po' di tempo solo a vedere i loro movimenti e attacchi. Quando avrete contro tanti nemici vi conviene prima

sfoltire il gruppo per perdere meno tempo a far da irrucciati spettatori, per poi occuparvi degli arcieri, che in gruppi così numerosi ci sono sempre. Se per caso tra i vostri avversari si trovasse qualcuno in grado di lanciare incantesimi, dovete dargli la precedenza e ridurlo al silenzio con l'apposito incantesimo (cercate di tenerne sempre pronto uno), dopodiché lasciatelo pure perdere e pensate al groppone. Le zone di Philan hanno caratteristiche individuali per quello che concerne i mostri che vi si trovano, quindi ecco una guida che vi indicherà il percorso da me seguito nella mia avventura. È evidente che potrete anche sceglierne altri, ma questo a mio giudizio propone il più graduale incremento di difficoltà. La zona degli slums è la prima che vi trovate davanti, ed è anche quella da cui vi conviene incominciare per raggranellare GP, XP e armi. I mostri che troverete saranno quasi tutti di prima classe, e cioè orci, goblins e koboldi. Troverete anche qualche hobgoblin (secondo livello) presso l'angolo nordovest: lasciateli per ultimi. In questa zona vi sono quattro tesori, due dei quali sono segnati nella mappa e gli altri due si trovano in due delle tre stanze di cui vi viene fornita una descrizione quando entrate. Per trovarli, dovete usare il modo "search" e girare tutta la stanza. Una volta ripuliti gli slums, potrete già avere i primi avanzamenti di livello e avrete anche trovato delle armature abbastanza buone. In una stanza indicata nella mappa troverete il vostro primo esercito numeroso, composto tutto da goblins. Attenzione: La zona indicata nella mappa sotto la linea nera spessa è la Old rope guild. Contro il suo muro ovale vi è una stanza (segnata sulla mappa) nella quale troverete quattro trolls e due orchi. Evitate di combatterli finché siete ancora di primo livello e con poca armatura perché sono nemici alquanto ostici. In un'altra stanza (vedi mappa) troverete un mago che vi pagherà per andare a ritirare una pozione nella gilda. Per ritirarla dovete recarvi presso il negozio indicato nella mappa, parlare con il padrone e dire "Ohlo", cioè il nome del mago (come vi spiegherà lui stesso). Nonostante quello che sentirete dire, la gilda è pericolosa solo se finirete nella stanza dei mostri di cui vi ho parlato, e inoltre dovete arrangiarsi con la visione prospettica perché la mappa non vi funzionerà. Subito oltre gli slums trovate la zona del pozzo di Kyta. I nemici che troverete saranno più o meno gli stessi che avete già visto negli slums, ma state bene attenti a non scendere nel pozzo finché non sarete almeno di secondo livello come guerrieri, dato che in quella zona sotterranea troverete la numerosa banda dei mastri di Norrie che è alquanto dura da sgominare. Sono tutti mastri al massimo di terzo livello, ma sono molto numerosi e vi daranno parecchio filo da torcere. In questa zona troverete un unico tesoro, che vi verrà consegnato da una vecchia donna dopo che l'avrete liberata. Per liberarla dovete prima distruggere una banda di uomini lucertola e lucertole giganti e quindi sfondare la porta della stanza nella quale si trova prigioniera, che è indicata nella mappa. Niente paura, non sono avversari troppo duri. La

prossima zona che vi consiglio di ripulire è Podol plaza. Il municipio vi affiderà la missione di scoprire cosa sia l'arma che voi verrà messa all'asta. Per scoprirlo dovete recarvi presso un ingresso verso Podol plaza, e vi verrà chiesto come comportarvi dato che la piazza davanti a voi pullula di mostri. Rispondete "soicolare" e rimonerete in disparte e portatevi presso la porta dell'edificio oblungo al centro dell'area. A questo punto l'asta inizierà e se volete riuscire a scoprire qualcosa, dovete assolutamente non farvi notare e non fare offerte, altrimenti verrete subito riconosciuti e ucciacati: l'asta verrà inoltre cancellata. Una volta che avete visto e sentito tutto andate al municipio a riferire e a incassare la ricompensa, dopodiché tornate indietro a far strage. I nemici più difficili che troverete sono degli orchi, che appartengono al quarto livello. Questa zona è del tutto priva di tesori, in compenso nell'angolo a sudovest è nascosto un tempio nel quale potete risparmiarvi a pagamento e riposare gratis finché volete. Vi entrerà vi sono due porte bloccate e l'unica maniera di aprirle è con l'incantesimo "knock" che dovete avere memorizzato. Ricordatevi che lanciarlo è inutile. Dovrete mettervi davanti alla porta e vi verrà presentato un menu dal quale dovete scegliere "knock" premendo K; questo vale per tutte le porte che non si aprono sfondandole.

(...continua)



KONIX

NAVIGATOR

L. 39.000

BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo.

Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire "CONTROLLO TOTALE". Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà performance di velocità mai viste fino ad oggi.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.



KONIX

LEADER
DISTRIBUTIONE

Via Mozzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55



ALBERT R. BROCCOLI
Presents
TIMOTHY DALTON
as IAN FLEMING'S
JAMES BOND 007™

LICENCE TO KILL

LEADER
LEADER GAMES LTD.

Atari ST, Amiga, IBM PC, Commodore 64, Amstrad CPC, Spectrum

DOMARK
DOMARK GAMES LTD.

Developed by: ATARI GAMES LTD.
Also used symbols of: 1962 Danzig, S.A. and United Artists Company. © 1986 Danzig, Inc. and United Artists Company. All Rights Reserved.

U
UNITED ARTISTS
DISTRIBUTION



James Bond (Timothy Dalton) and
Pam Bouvier (Carey Lowell) in
a scene from *LICENCE TO KILL*.



PRESENTS

SILK WORM

